PlayStation
PAL
CHICKEN RUN™
Evasión en la Granja
BLITZ GAMES
www.BlitzGames.com
EIDOS INTERACTIVE
PlayStation®

Precaución

● Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. ● Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. ● Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. ● Inserte el disco en la consola PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. ● Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. ● Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. ● No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. ● No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

● Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. ● No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. ● Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. ● Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y / o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service Number)

© 2000 Blitz Games. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Publicado por Eidos Interactive Limited. Desarrollado por Blitz Games.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

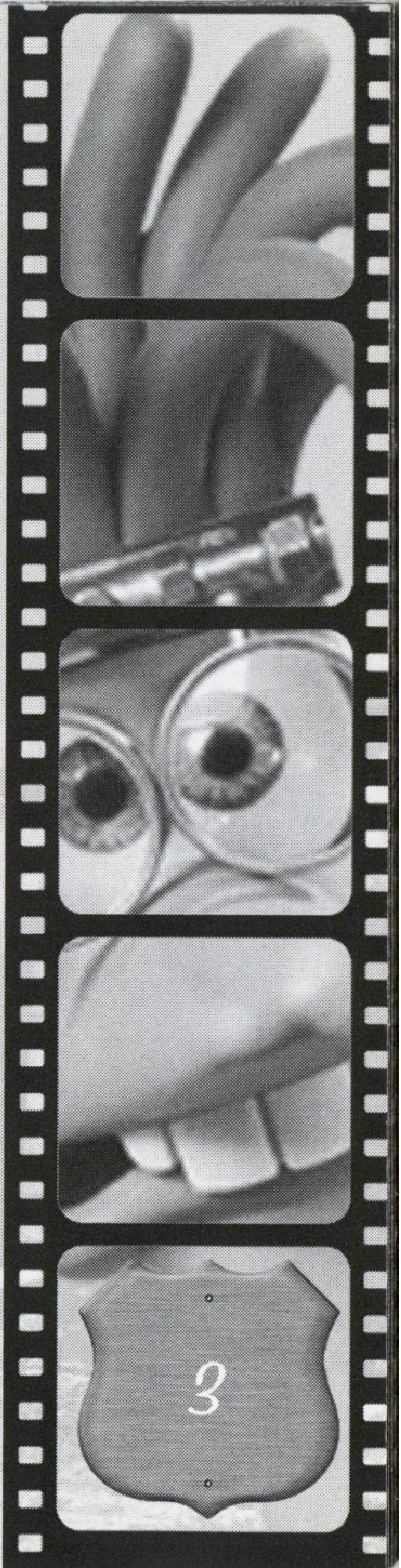
SLES-03285

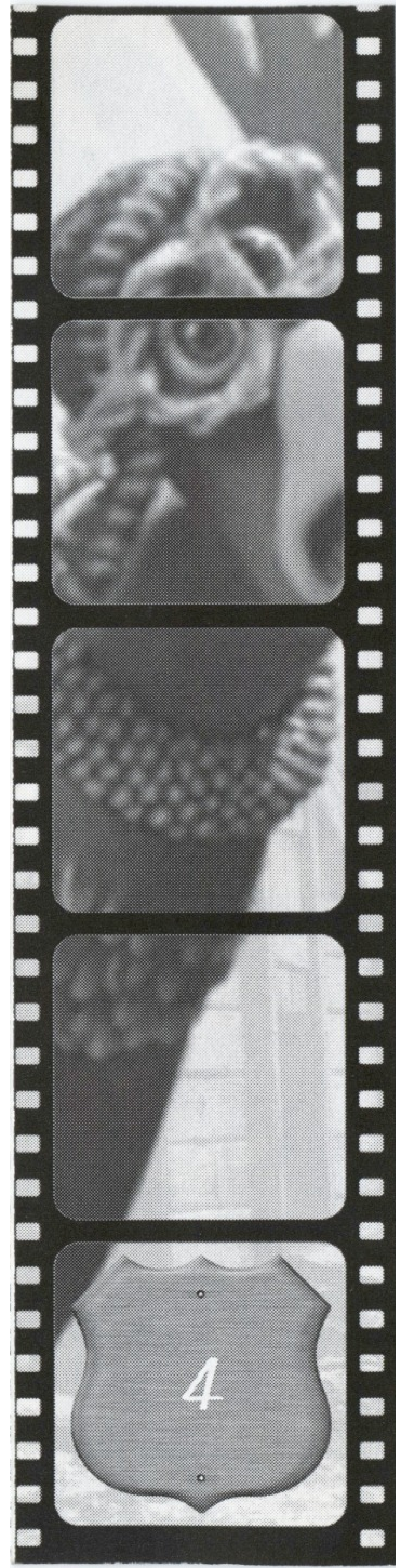
MANEJO DEL DISCO

- Este disco está pensado únicamente para su uso con la consola PlayStation®.
- No doblar, aplastar o sumergir en líquidos.
- No dejar directamente expuesto a los rayos del sol o cerca de un radiador u otra fuente de calor.
- Asegúrate de descansar de vez en cuando durante partidas prolongadas.
- Mantén este disco limpio. Sostén siempre el disco por los ejes y guárdalo en su funda protectora cuando no lo utilices. Limpia el disco con un paño seco, suave y sin pelusas, con movimientos de línea recta desde el centro hacia el exterior. Nunca utilices limpiadores disolventes o abrasivos.

ÍNDICE

Primeros pasos	4
Mandos del juego	5
Controles	7
Introducción	8
Menú principal	8
Comenzar a jugar a Chicken Run™ - Evasión en la granja	12
Los personajes de Chicken Run™ - Evasión en la granja	22
Trucos y pistas	24
Créditos	28
Servicio de atención al cliente	30

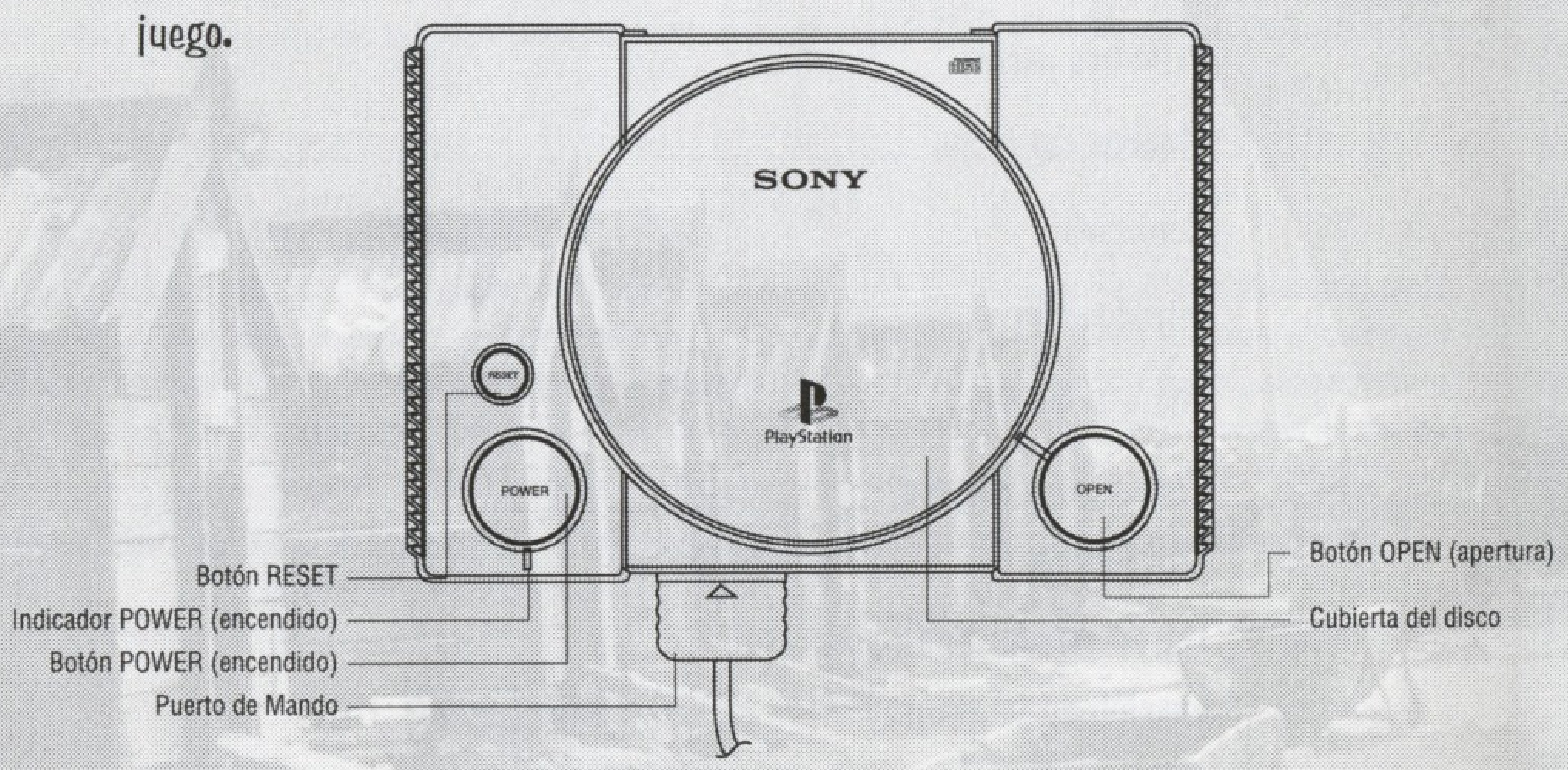


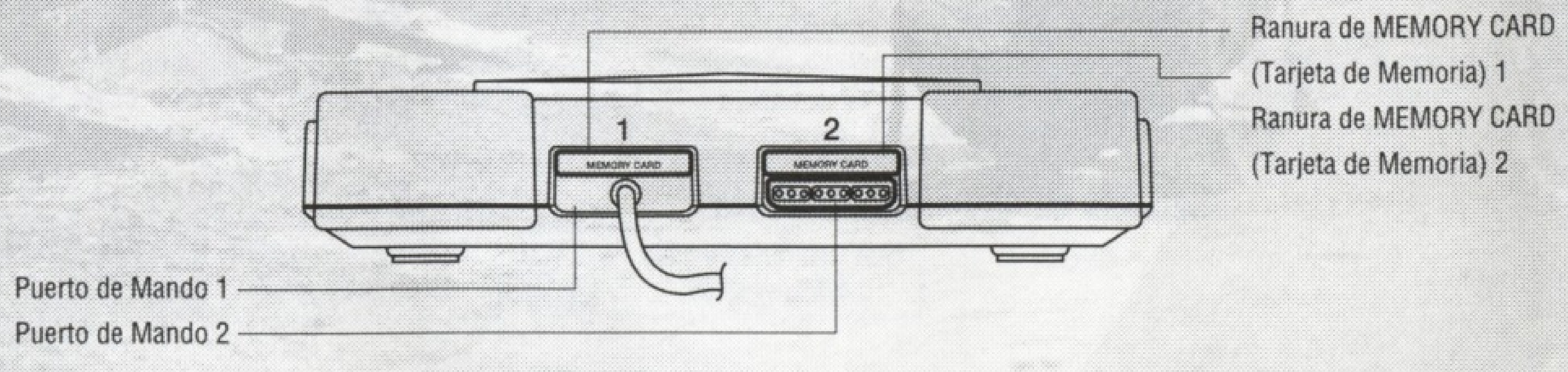


PRIMEROS PASOS

¡Importante! No insertes o extraigas periféricos o MEMORY CARD (Tarjetas de Memoria) una vez que se ha encendido la consola. Necesitarás una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) para guardar tus partidas.

1. Monta tu consola siguiendo las instrucciones del manual.
2. Asegúrate de que la consola está apagada antes de insertar (o quitar) un disco.
3. Inserta el disco Chicken Run™ - Evasión en la granja y cierra la cubierta del disco.
4. Inserta un Mando de juego en el puerto del mando 1.
5. Si quieres guardar tu progresión en el juego, inserta una MEMORY CARD en la ranura de MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) 1.
6. Enciende la consola y el juego empezará.
7. Si tienes una partida guardada de Chicken Run™ – Evasión en la granja en tu MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria), las opciones se cargarán automáticamente mientras inicias el juego.





LAS MEMORY CARD (TARJETAS DE MEMORIA)

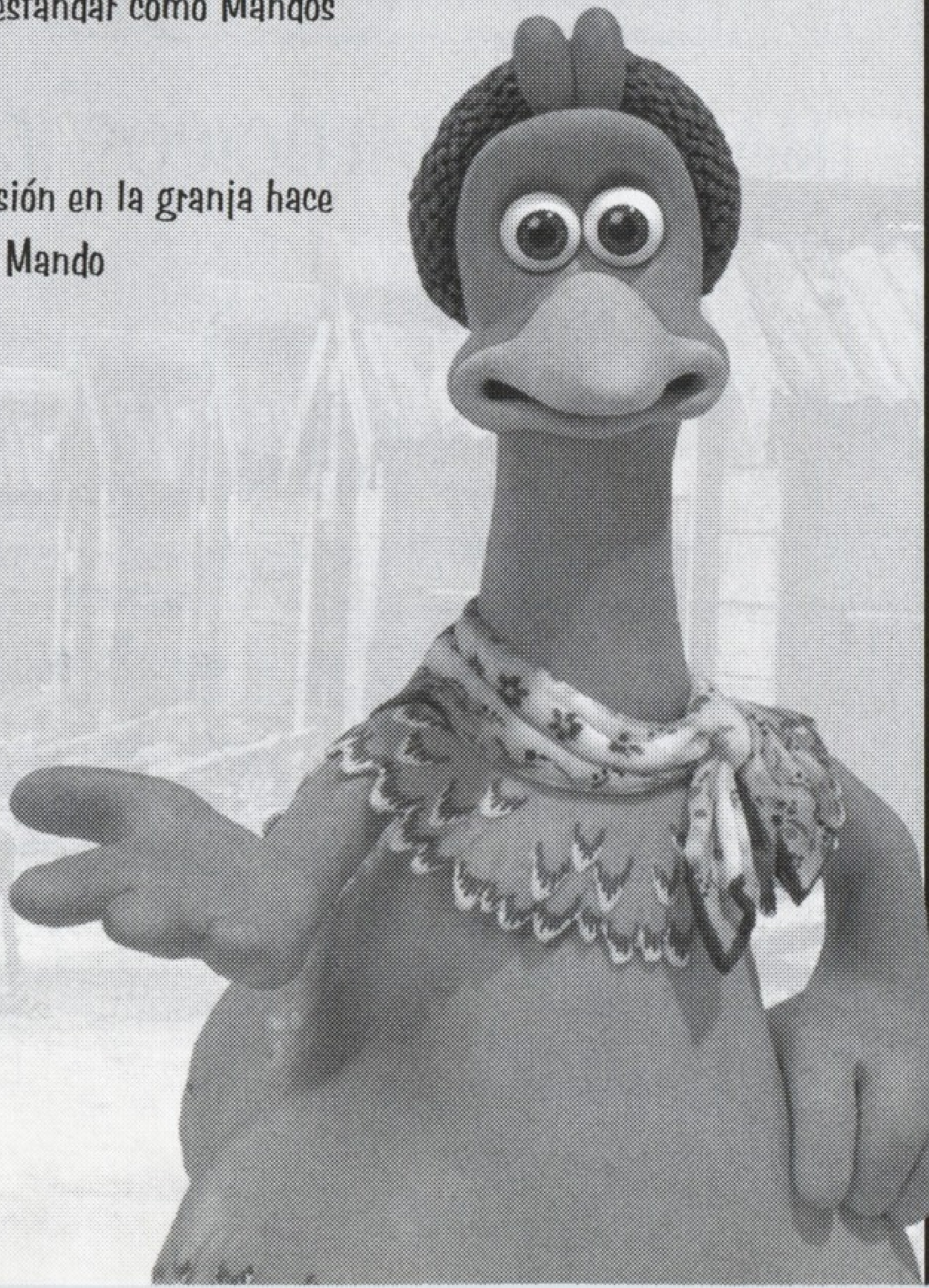
No podrás guardar tu progresión si no utilizas una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria). Asegúrate de que hay al menos un bloque libre en tu MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) antes de comenzar la partida. Si ya tienes guardada una partida en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria), podrás cargar y continuar esa partida.

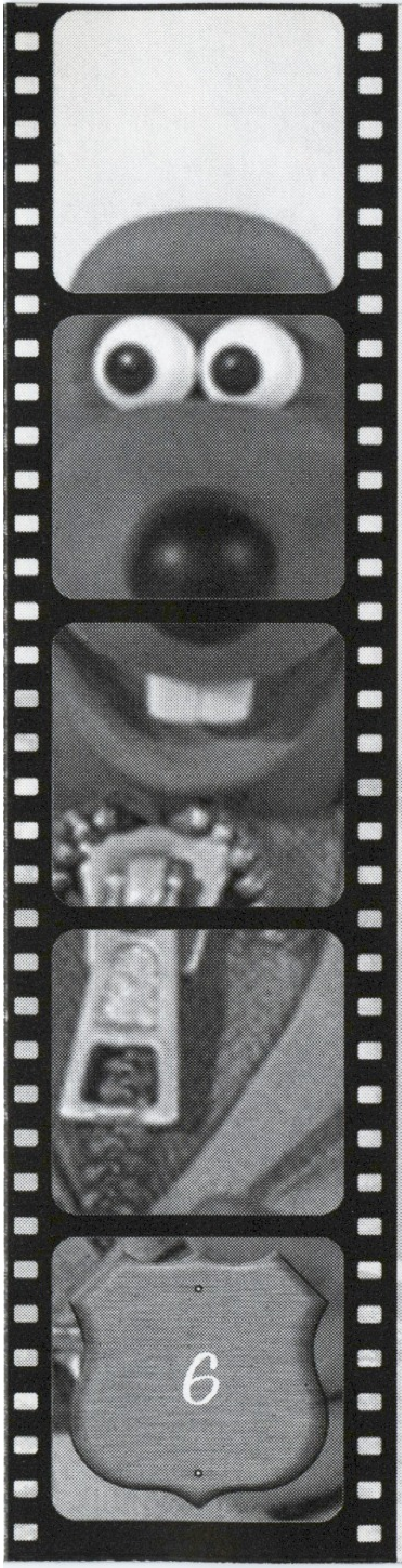
¡Cuidado! Recuerda que debes guardar tus progresos en la partida antes de apagar tu consola.

MANDOS DEL JUEGO

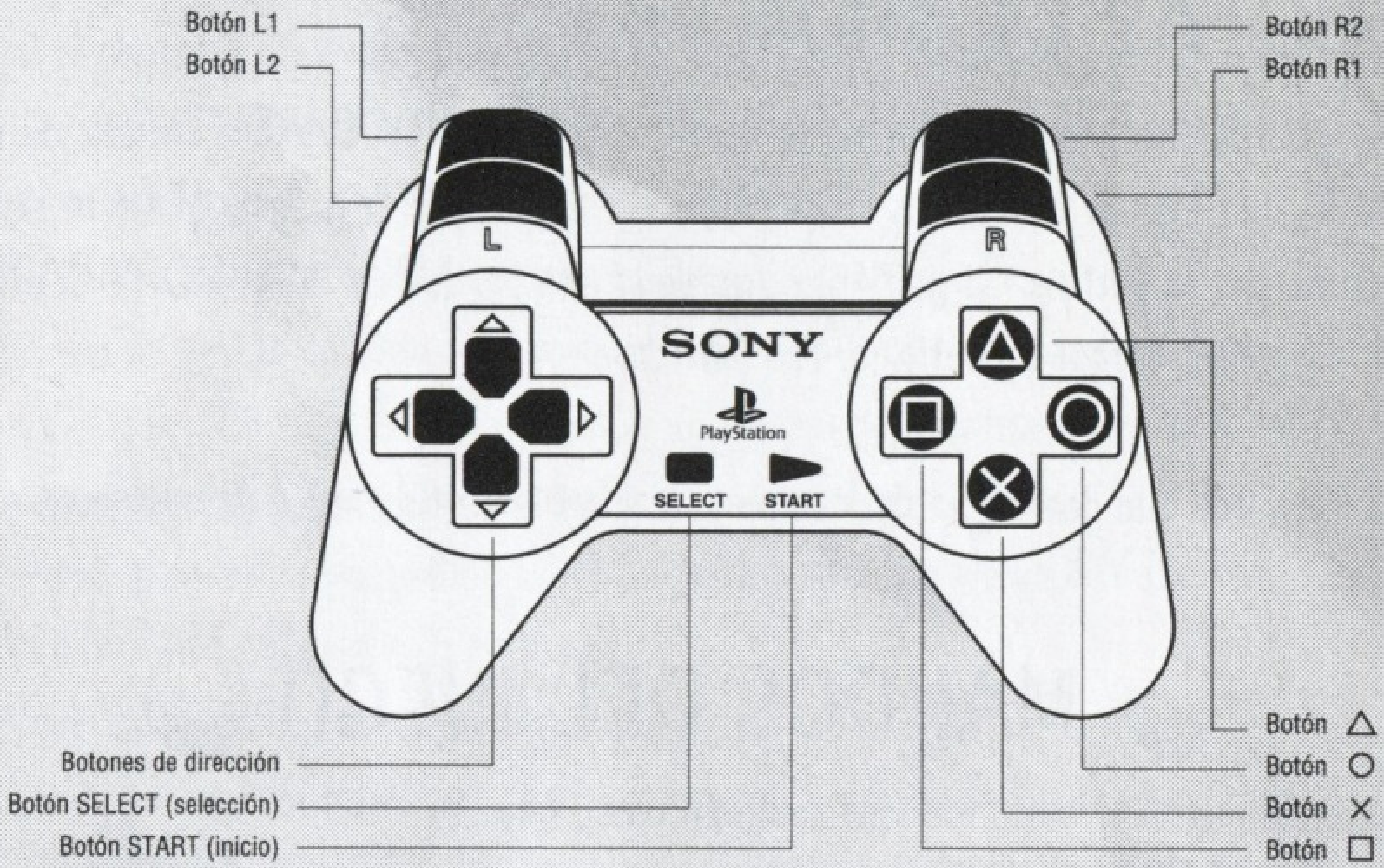
El juego permite utilizar tanto mandos estándar como Mandos Analógicos (DUALSHOCK).

Ten en cuenta que Chicken Run™ - Evasión en la granja hace uso de los sticks derecha e izquierda del Mando Analógico (DUALSHOCK).

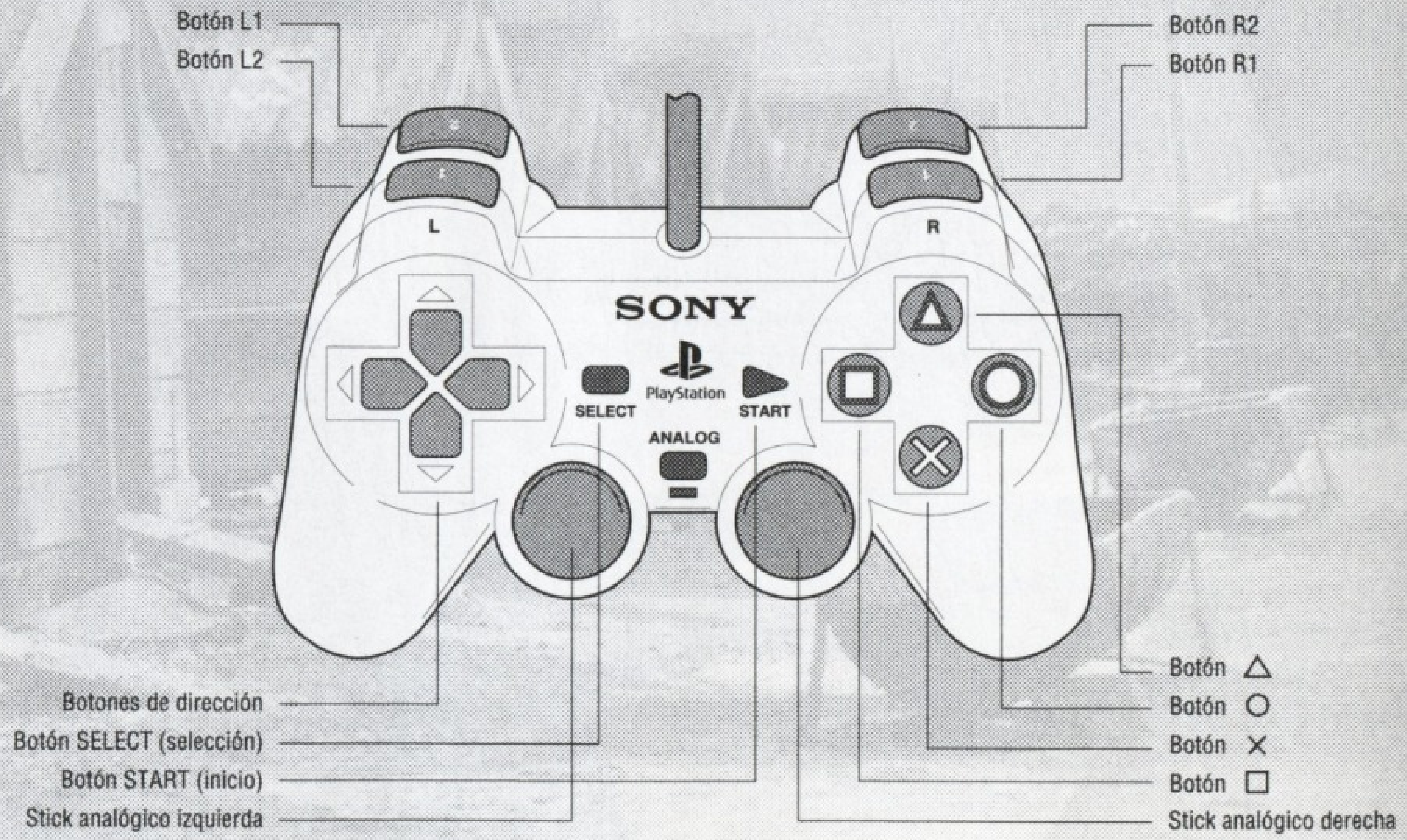




MANDOS ESTÁNDAR

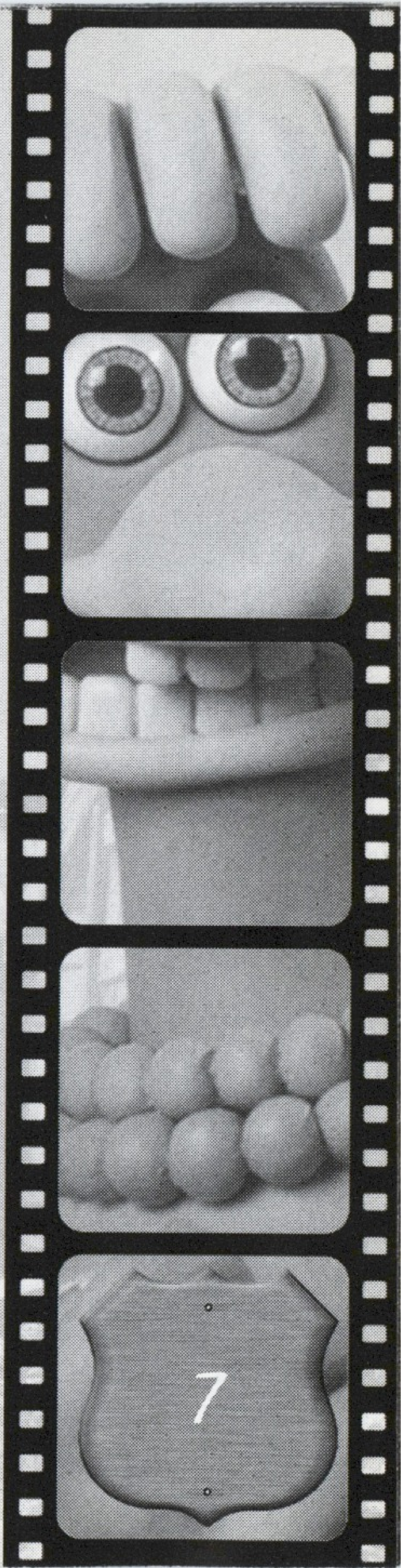


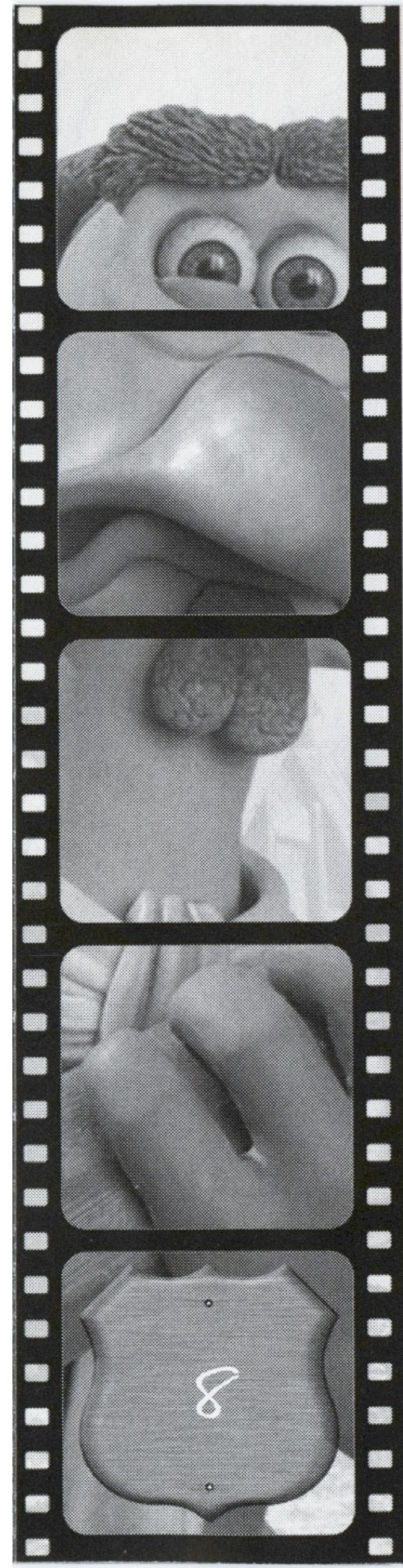
MANDOS ANALÓGICOS (DUALSHOCK)



CONTROLES

botones de dirección:	Mover personaje
stick izquierda [en caso de usar el Mando Analógico (DUALSHOCK)]:	Mover personaje
botón □:	Botón de acción (recoger / usar objetos)
botón ✕:	Saltar
botón ✕ (doble pulsación):	Salto doble
botón ○:	Arrojar objeto / Cambiar ratas
botón R2:	Ir de puntillas
botón △:	Abrir inventario
botón L2 (pasar de uno a otro):	Objetos de inventario
botones L1 / R1:	Rotar cámara a izquierda y derecha
stick derecha [en caso de usar el Mando Analógico (DUALSHOCK)]:	Rotar cámara a izquierda y derecha
botón SELECT (selección):	Botón de encendido / apagado de la ayuda en pantalla
botón START (inicio):	Pausa en partida





INTRODUCCIÓN

Ginger es una gallina con una misión. Vive en el gallinero 17, tras las alambradas de espino y los focos reflectores de la Granja Tweedy, y ha empezado a temer por las vidas de todos sus compañeros. En lo más profundo de su corazón sabe que hay algo mejor fuera de ahí, en el gran mundo exterior. Ginger está decidida a conducir a los pollos a su huida a la libertad antes de que sea demasiado tarde. Para conseguirlo recluta la ayuda de Rocky, un gallo americano con un pico de oro, y Nick y Fetcher, dos ratas capaces de gorronear cualquier cosa por un precio (¡huevos!). Juntos prueban muchos planes salvajes y chalados para escaparse del gallinero. Esto es Chicken Run™ - Evasión en la granja: ¡el juego basado en la película de gran éxito en todo el mundo! Ésta es tu oportunidad de ayudar a Ginger, Rocky, Mac y todos los demás pollos antes de que los conviertan en pastel de pollo.

MENÚ PRINCIPAL

Cuando comience la partida verás el Menú principal. Esto te permite Iniciar una Nueva partida o Cargar una partida guardada previamente.

COMENZAR LA PARTIDA

EL GALLINERO DE FOWLER (OPCIONES DEL JUEGO)

- Selecciona Iniciar partida e irás al Gallinero de Fowler (Gallinero 1).
  El Gallinero de Fowler contiene todas las opciones del juego disponibles en Chicken Run™ - Evasión en la granja.
  Si ésta es una nueva partida, comenzarás encarando la puerta (listo para salir y comenzar la aventura).
- Echémosle un vistazo ahora a las opciones del juego disponibles:
  Utiliza los botones de dirección de izquierda y derecha [o stick izquierda del Mando Analógico (DUALSHOCK)] para pasar de una a otra opción y luego pulsa el botón ✕ para hacer tu elección.
  Si deseas cancelar o salir de las opciones del juego en cualquier momento, pulsa el botón △.

Comenzar la partida / Volver a la partida (La puerta)

La puerta te permite pasar directamente a una nueva partida de Chicken Run™ - Evasión en la granja, o volver a la partida que estés jugando en ese momento.

Ajuste de pantalla (El espejo)

El espejo te permite ajustar la posición de tu pantalla. Mueve la pantalla haciendo uso de los botones de dirección [o el stick izquierda del Mando Analógico (DUALSHOCK)].

Configuración del mando (La pechuga)

Cambia la configuración de tu Mando (mostrará la configuración existente con tres alternativas) y te permite encender o apagar la función vibratoria (si está disponible).

Sonido (La radio)

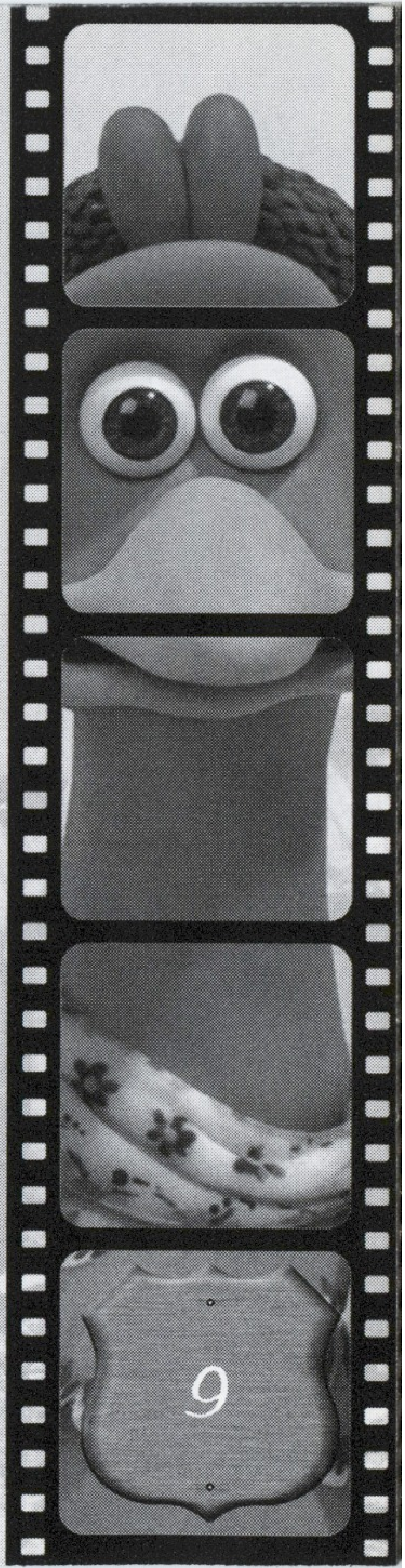
La radio te permite ajustar una serie de opciones de sonido:
Volumen de los efectos especiales: establece un nivel para los efectos sonoros
Volumen del diálogo: el volumen del diálogo del personaje
Volumen de la música: establece el nivel de la música
Estéreo activado / desactivado: enciende o apaga el efecto estéreo

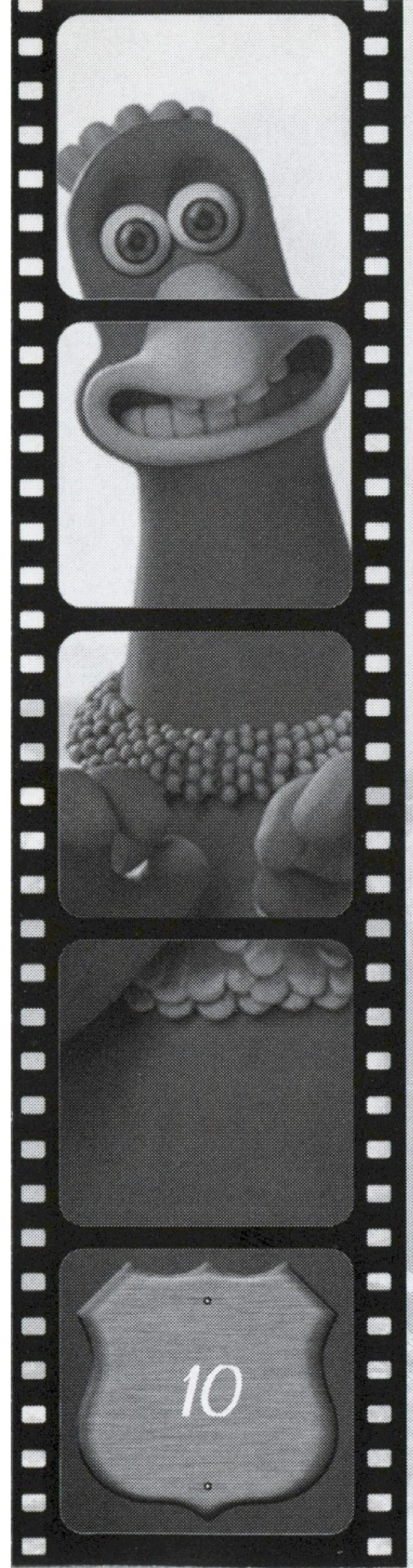
Medallas (La pantalla)

La pantalla te permite ver cualquier medalla ganada por tus esfuerzos especiales en subjuegos a lo largo de Chicken Run™ - Evasión en la granja, por servicio meritorio ayudando a los pollos a escapar.

Mejores tiempos (El reloj)

Aquí queda anotado el mejor tiempo que hayas conseguido en la partida. Ven aquí para ver si puedes conseguir los mejores tiempos empleados para completar los tres actos del juego, los Niveles finales y tu Tiempo total de juego más corto. Puedes comparar estos tiempos con tus amigos.





Cargar / Guardar partida (La cama)

La cama te permite cargar una partida guardada previamente o guardar la partida que estés jugando en ese momento (debes tener una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) en la ranura MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) 1). Ten en cuenta que a partir de entonces, cuando introduzcas Gallinero 1 dentro de la partida, serás llevado directamente a esta opción.

Selección de nivel (La bomba)

La Bomba te permite seleccionar niveles previamente abiertos y subjuegos (si están disponibles los verás resaltados). Si eliges un nivel para empezar a jugar en este menú, esto no te dará ventaja respecto a tus probabilidades de éxito total en la partida.

Créditos (El libro)

El libro te permite ver quién es responsable de la creación del juego Chicken Run™ - Evasión en la granja.

Ver Galería de fotos (La galería)

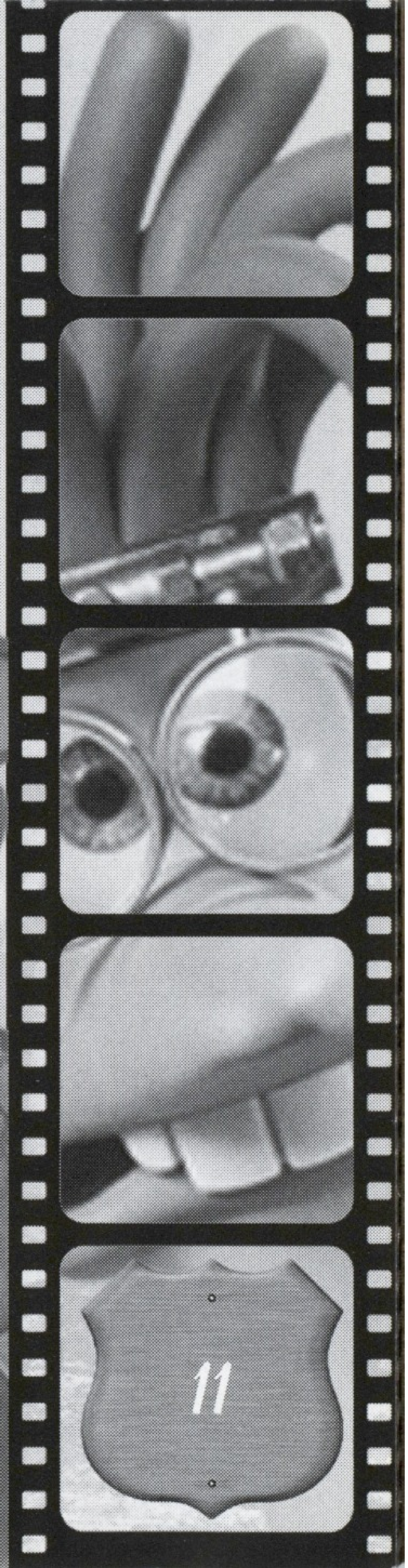
Escondidas por todo el juego se encuentran fotos de la película Chicken Run™ - Evasión en la granja. Según las vayas descubriendo puedes volver a La galería para revisar tu colección. El número de fotos irá aumentando según vayas progresando en la partida.

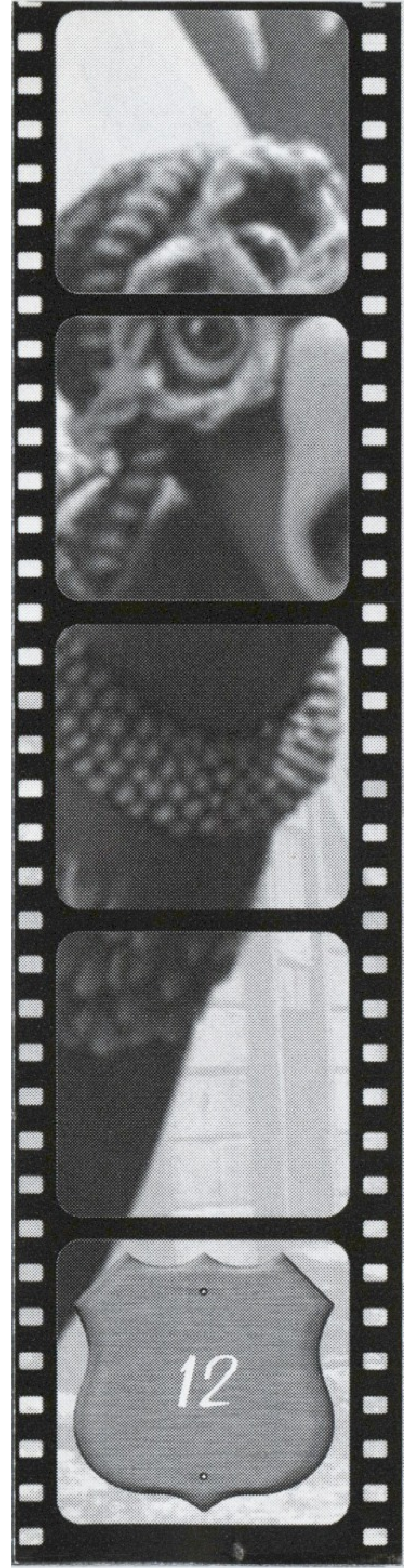
Ver videoclips (El proyector)

El proyector te permite ver cualquier videoclip o animación que hayas visto hasta ese momento durante la partida. Haz tu elección con los botones de dirección izquierdo o derecho y pulsa el botón ⊗ para jugar. Si acabas de comenzar la partida, dispondrás de muy pocos videoclips para elegir. El número de videoclips que puedes ver irá aumentando según vayas progresando en la partida.

CARGAR PARTIDA

Si eliges cargar una partida resaltando y confirmando la opción Cargar partida con el botón ⊗, la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) será examinada para buscar una partida guardada y se cargará la partida seleccionada. La partida guardada comenzará en el Gallinero de Fowler.





COMENZAR A JUGAR A CHICKEN RUN™ EVASIÓN EN LA GRANJA (¡EN MARCHA!)

La partida (como la película) empieza en una noche oscura y misteriosa en la remota granja de pollos Tweedy. El Sr. Tweedy está haciendo la ronda por los gallineros y los perros guardianes están sueltos.

Nos metemos en el Gallinero 17, donde encontramos a Ginger (la gallina que está decidida a sacar a todo el mundo) explicando a Mac (esa gallina práctica y lista) los detalles del Primer plan de huida.

MODO DE VÍDEO EN PANTALLA COMPLETA

Cuando los personajes hablan entre ellos (o hay videoclips o animaciones) en el juego, la pantalla siempre cambiará a modo vídeo en pantalla completa. Escucharás las palabras y verás el texto mientras los personajes charlan. Recuerda que no puedes interactuar con los personajes en el modo de vídeo en pantalla completa, aunque puedes hojear la conversación pulsando el botón ⊗.

- Pulsa ⊗ para continuar la conversación (y toma nota del inteligente plan que Ginger ha ideado).

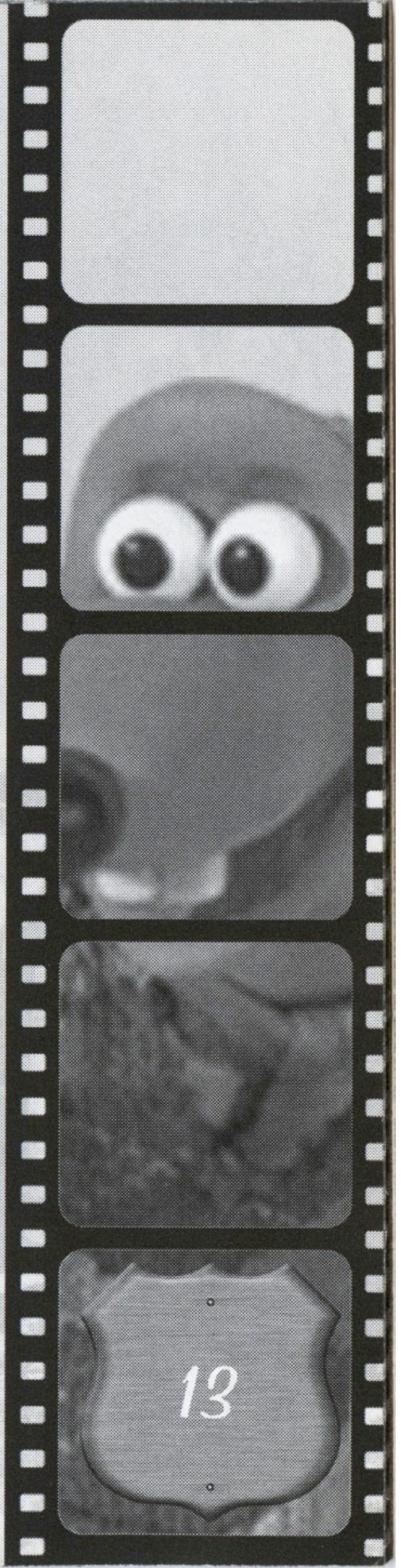
CONTROLAR A GINGER

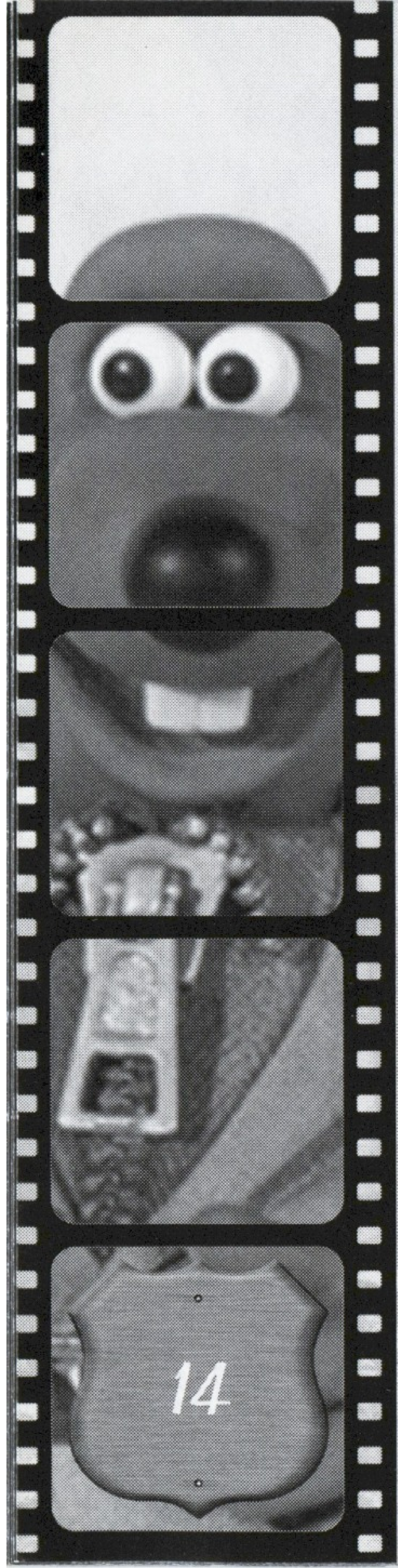
Cuando se haya revelado el Primer plan de huida la pantalla cambiará a modo pantalla completa y entrarás en el mundo de pollos 3D. Aquí es donde tienes completo control del personaje de Chicken Run™ - Evasión en la granja (en este caso Ginger). Consulta el índice de controles para obtener información detallada completa.

VISTAS DE CÁMARA

Todas las vistas de cámara de la partida cambiarán en función de la acción que esté transcurriendo y te mostrarán siempre la mejor o más apropiada de las vistas de la acción. Cuando te encuentres fuera de los gallineros o edificios puedes también rotar la cámara alrededor del personaje que estés controlando por medio de los botones L1 o R1 o el stick derecha [del Mando Analógico (DUALSHOCK)]. Ésta es una buena manera de localizar cualquier posible peligro o, simplemente, echar un buen vistazo alrededor.

Además, cuando un personaje está cerca de un muro o valla se arrimará a él para proporcionarte una vista global del juego distinta.





BOTONES DE AYUDA

En la parte superior izquierda de tu pantalla encontrarás un área reservada a botones de ayuda. Estos te recordarán los botones principales de control para cada escena. Puedes encender y apagar estos botones de ayuda pulsando el botón SELECT (selección).

Al principio los botones de ayuda mostrarán comandos básicos:

botón ⊗:	hacer saltar a Ginger
botón ▢:	hacer que Ginger ejecute una acción (utilizar o recoger algo)
botón △:	echar un vistazo al Inventario (lo que Ginger lleva consigo)

Ginger debería estar aún en el Gallinero 17. ¡Hagámosla saltar!

- Pulsa el botón ⊗ y ella saltará en el aire. El índice de botones de ayuda de la parte superior izquierda cambiará a ⊗ doble salto; esto te permite ver qué más puede hacer. ¡Si pulsas el botón ⊗ dos veces Ginger saltará incluso más alto!

LA PANTALLA RADAR

Antes de salir de la seguridad del gallinero, echémosle un vistazo a la pantalla del radar en la parte inferior derecha de la pantalla. Esto muestra la posición de Ginger en el centro del radar. Se pueden ver otros objetos en forma de puntos; estos objetos pueden ser otros pollos, perros guardianes u objetos útiles para recoger.

Si estás cerca de un objeto que puede ser recogido, comenzará a centellear una luz en la parte superior derecha del radar y oirás un pitido. El centelleo y el pitido se repetirán con mayor rapidez cuanto más te acerques al objeto.

Cualquier enemigo (como perros o el Sr. o la Sra. Tweedy) podrá ver a Ginger y por tanto su "área de visión" es también mostrada en el radar. ¡Debes intentar evitar ser capturado en este "cono" de visión o Ginger será capturada (intenta esconderte detrás de algo)!

Si un personaje es localizado la pantalla del radar se volverá roja y empezará a centellear.

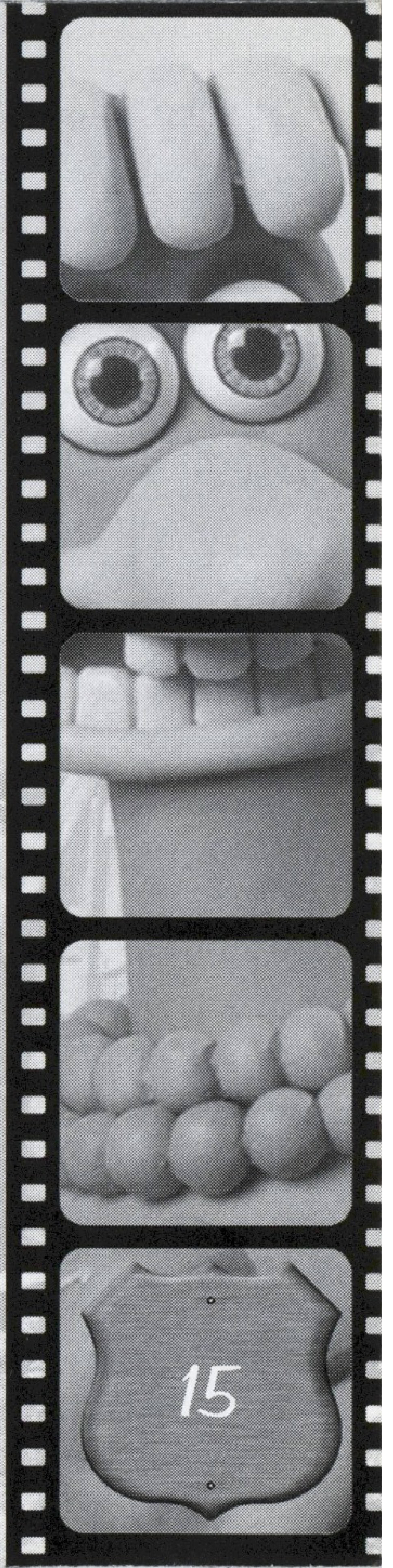
OBJETOS EN POSESIÓN

La parte inferior izquierda de la pantalla mostrará un pequeño dibujo de un objeto del inventario con el que el personaje ha sido equipado (a punto para utilizar con algo). Puedes cambiar entre los diferentes objetos en posesión de tu inventario pulsando el botón L2.

Coles de Bruselas

Este área inferior izquierda también muestra el número de coles de Bruselas que lleva tu personaje (si se ha recogido alguna). Las coles de Bruselas pueden ser utilizadas para distraer a los perros guardianes y a los Tweedy. (Quédate fuera de su campo de visión y arroja una para que la persigan los perros pulsando el botón O).

¡Y, ahora, sigamos con la aventura!



FUERA DEL GALLINERO

- Utilizando los botones de dirección [o stick izquierda del Mando Analógico (DUALSHOCK)] haz que Ginger camine hacia el final del gallinero y asegúrate de que se sitúa de cara a la puerta.
- Hazla pasar por la puerta; la pantalla se oscurecerá, y cuando se vuelva a despejar, verás a Ginger sobre la rampa en la granja de pollos; es de noche.
- Aleja a Ginger deprisa de la rampa y haz que se oculte en el lateral del gallinero, o la verán los perros. Si la colocas lo suficientemente cerca del muro, ella misma se apretará contra él.
- Mira el radar; en poco tiempo verás la cresta de eco de un perro que pasea por el recinto. Observa el cono de visión del perro: si ve a Ginger en este cono, la atacará. ¡Ten cuidado y mantén siempre un ojo en el radar!

Si has llegado hasta aquí sabrás que la primera tarea de Ginger consiste en encontrar la podadera rota y el cuchillo de untar para que Mac pueda construir el cortaalambres.

Primero, comprobemos los planes en el Inventario. Esto es siempre una buena idea para que no se te olviden cuáles son los objetos que quieres y dónde tienes que llevarlos.

- Pulsa △ para abrir el Inventario.
- Pulsa □ para abrir el Plan.

Verás que tanto la podadera rota como el cuchillo de untar están dibujados en la hoja de papel. Cada objeto tiene una caja pequeña junto a él. Cuando hayas recogido el objeto la caja aparecerá marcada en rojo (una vez que el objeto haya sido llevado al gallinero correspondiente, aparecerá una segunda marca en la caja, lo que quiere decir que se ha realizado la tarea. En el Plan verás también una nota sobre adónde llevar los objetos para que puedan convertirse en un cortaalambres (en este caso, a Mac en el Gallinero 17).

EXPLORAR LA GRANJA

El área de gallineros de la granja de los Tweedy está dividida en cuatro secciones separadas por vallas de madera. Cada área tiene una cancela para poder pasar de una sección a otra y cada sección contiene cuatro gallineros. El resto de la granja rodea el área de los gallineros e incluye la casa de los Tweedy, el jardín, la sala de huevos y algunos otros anexos.

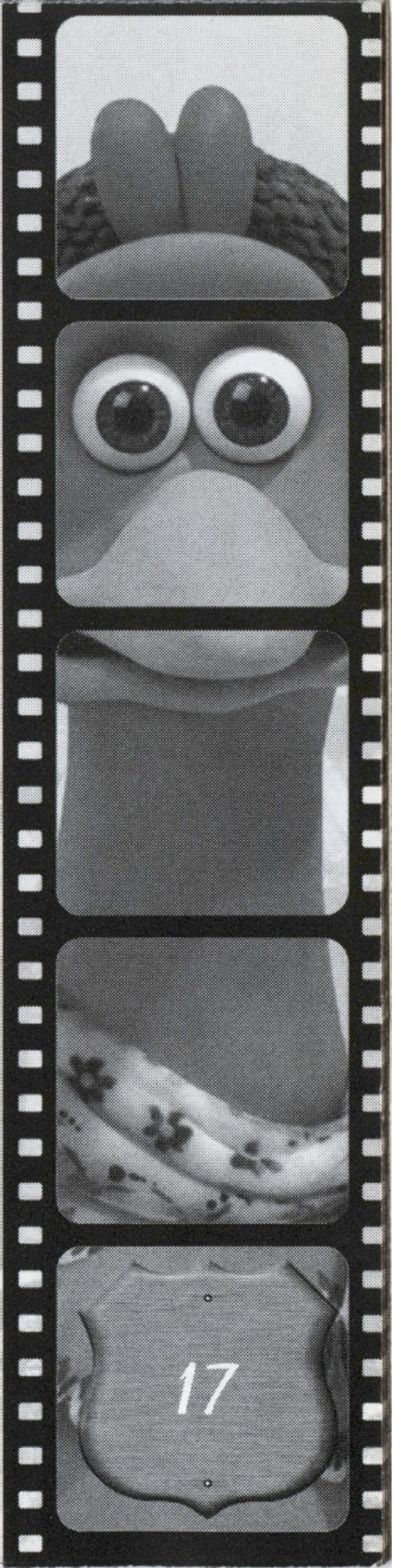
Pausa en la partida

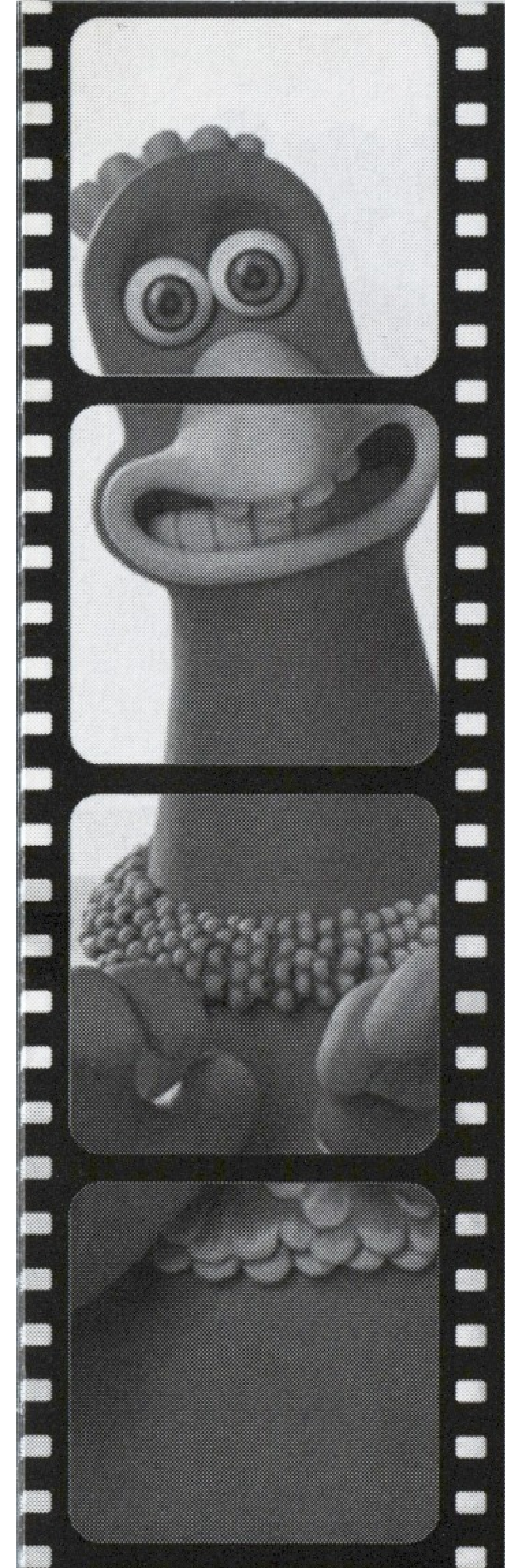
Si quieres hacer un alto en la frenética acción (o si la tensión se está haciendo difícil de aguantar), siempre puedes hacer una pausa en la partida pulsando el botón START (inicio). Toda la acción se parará y aparecerá un menú de pausa con opciones para volver a la partida, salir de la partida, cambiar el volumen de los efectos especiales, del diálogo o de la música y la opción para encender o apagar la función vibratoria [si estás utilizando el Mando Analógico (DUALSHOCK)].

- Selecciona Continuar partida para volver a la acción.

Sr. y Sra. Tweedy

El Sr. y la Sra. Tweedy están siempre dando vueltas por el corral, el gallinero y dentro y fuera de los edificios de la granja. Ten cuidado y no dejes que localicen a Ginger.





Los perros guardianes

Los perros estarán haciendo la ronda entre los gallineros en el corral, así que si ven a Ginger la perseguirán.

Focos

Mientras Ginger se desliza por el recinto en la noche notarás que ciertas áreas están claramente iluminadas y que hay focos barriendo el terreno. Si Ginger entra en un sector iluminado el radar de la parte inferior derecha de la pantalla empezará a centellear en rojo: ¡te han localizado! Oirás el ladrido del perro, cada vez más fuerte cuanto más se acerque, y se volverá más frenético si Ginger se queda en la luz. Debe ocultarse en algún lugar si no quiere que la atrapen.

Si la oyen

Recuerda que tanto los perros guardianes como los Tweedy percibirán a Ginger no sólo si la ven, sino también si la oyen. Caminar sobre gravilla o cualquier otra superficie ruidosa causará el suficiente ruido para alertar a cualquiera que esté cerca.

- Pulsa el botón R2 para andar de puntillas. Así harás mucho menos ruido cuando te muevas por la granja.

Recoger objetos

Si ves coles de Bruselas, haz caminar a Ginger hacia ellas y pulsa el botón ■ para recogerlas. Pueden servirte si las lanzas para distraer a un enemigo (pulsa ●). El número de coles que tiene un personaje aparece en la pantalla.

- Ahora, ayuda a Ginger a deslizarse por los gallineros (evitando a los perros) hasta que encuentre la podadera rota.
- Colócala cerca de la podadera y pulsa ■. Ginger recogerá la podadera rota y la pondrá en su Inventario.

INVENTARIO

Puedes abrir el Inventario en cualquier momento de la partida pulsando el botón △. Aquí puedes ver, en los seis espacios a la izquierda de la pantalla, los objetos que Ginger lleva consigo en ese momento.

- Si hay más de un objeto, usa los botones de dirección para seleccionar el que desees.

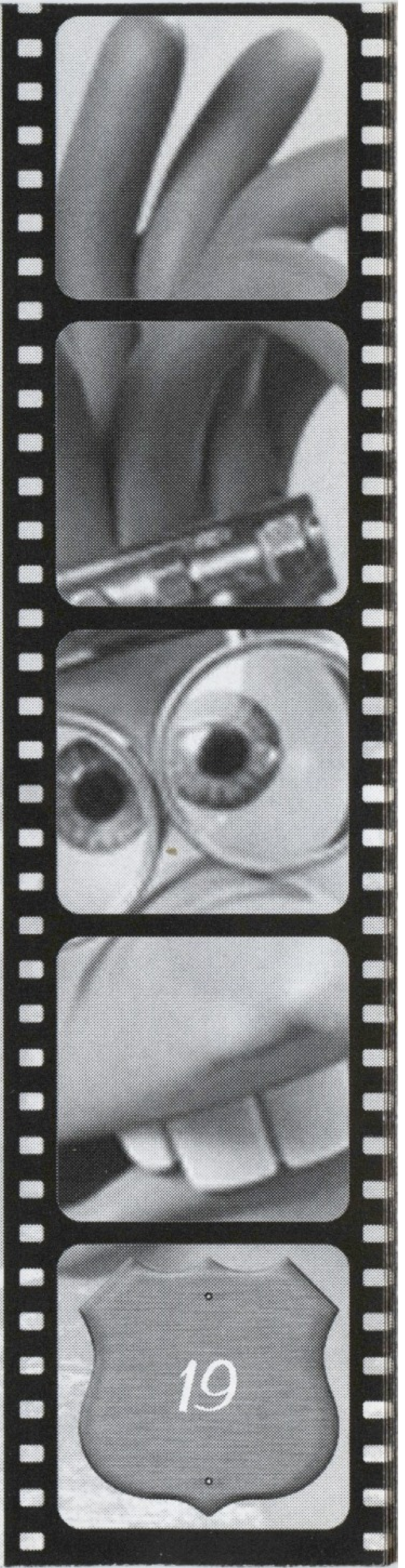
MAPA

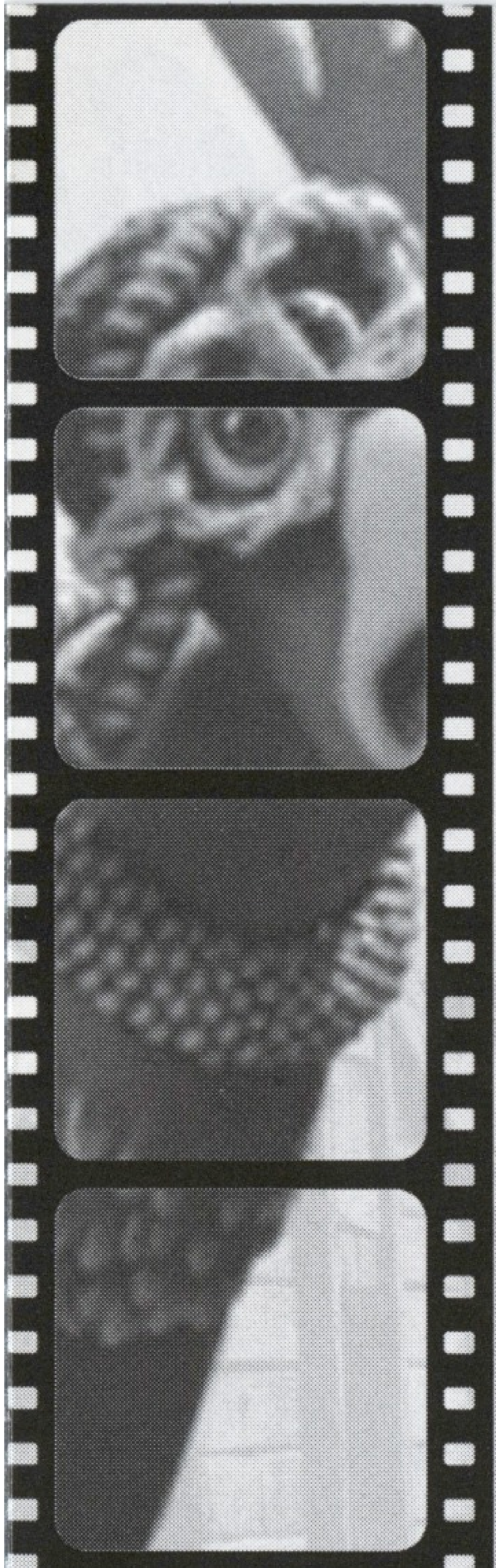
Cuando comienza la partida, Ginger no conoce el trazado completo de la granja de los Tweedy. Para ayudar a Ginger en sus planes de huida, irás encontrando pedazos de un mapa dibujado a mano mientras ella investiga nuevas partes de la granja. Recoge esos trozos de mapa (acércate a los fragmentos y pulsa □) y ponlos en el Inventario, donde las partes serán montadas. Según vayas progresando en la partida, tendrás que consultar el mapa cada vez más a menudo en busca de información relevante sobre la localización de los edificios.

- Pulsa el botón ○ para comprobar qué secciones de mapa has encontrado (al final mostrará un mapa de la granja completa y de todos los gallineros).

PLANES

- Pulsar el botón □ en la pantalla del Inventario te permite comprobar los últimos planes, dibujos y objetivos. Todos los objetos entregados serán borrados de los planes.





Huevos

Una vez que el juego del huevo se haya ejecutado, el Inventario también mostrará cuántos huevos lleva Ginger (esto es útil más adelante en la partida).

- Durante el Acto 1 puedes practicar tus habilidades para coger huevos en el Gallinero 2. Sin embargo, más tarde en la partida deberás asegurarte de que Ginger no tiene otros objetos en su Inventario antes de jugar al juego del huevo; si no, no podrá llevar los que ya haya recogido.

Utilizar un objeto

Para utilizar un objeto, primero debes proporcionárselo a Ginger. Selecciona la pantalla Inventario (pulsa △), marca el objeto usando los botones de dirección y pulsa ✕. Ginger tendrá ese objeto a mano para utilizarlo. Ahora camina hacia donde quieras usar el objeto y pulsa □ (el botón de acción). ¡Si no ocurre nada, te hallas en el lugar equivocado para hacer uso de ese objeto, o estás utilizando el objeto equivocado!

Para llevar un objeto de plan de huida hacia donde se necesita (por ejemplo, a un taller o a Mac, la amiga de Ginger), ve al gallinero correcto y el objeto será automáticamente recogido. Si nadie sabe qué hacer con el objeto de plan de huida que tienes, es que has llegado al gallinero equivocado.

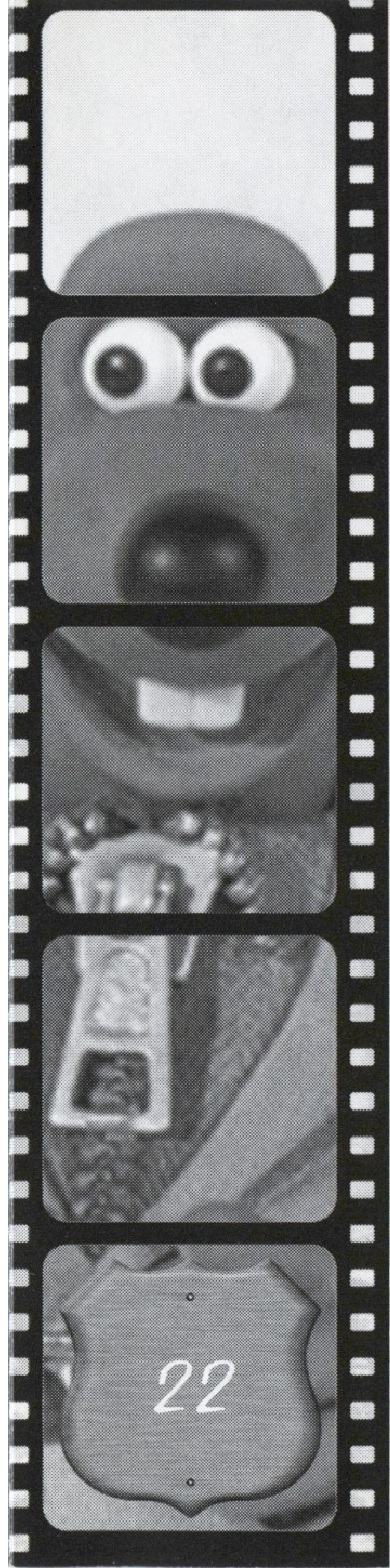
Cuando te atrapan

Si los perros (o los Tweedy) capturan a Ginger, Rocky etc, un objeto de tu Inventario (lo último que hayas recogido) será depositado donde fue encontrado en un primer momento. No tienes más remedio que encontrarlo de nuevo. Pero esta vez, ¡ten más cuidado!

GUARDAR PARTIDA

Te recomendamos guardar la partida tan a menudo como puedas (en caso de que algo salga mal). Puedes guardar tu partida en cualquier momento yendo al Gallinero de Fowler (Número 1) y seleccionando la Cama (la opción Guardar / Cargar). A continuación, resalta la opción Guardar partida y pulsa el botón ✕ para confirmarlo. Cuando estés jugando una partida en el Gallinero 1, la opción Guardar / cargar es la pantalla predeterminada en la que aparecerás. Recuerda que no puedes guardar una partida a no ser que hayas insertado una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) (con 1 bloque libre) en la ranura MEMORY CARD 1.

Las partidas también pueden guardarse al final de los actos y Niveles finales. Aparecerá una pantalla permitiéndote guardar y continuar la partida.

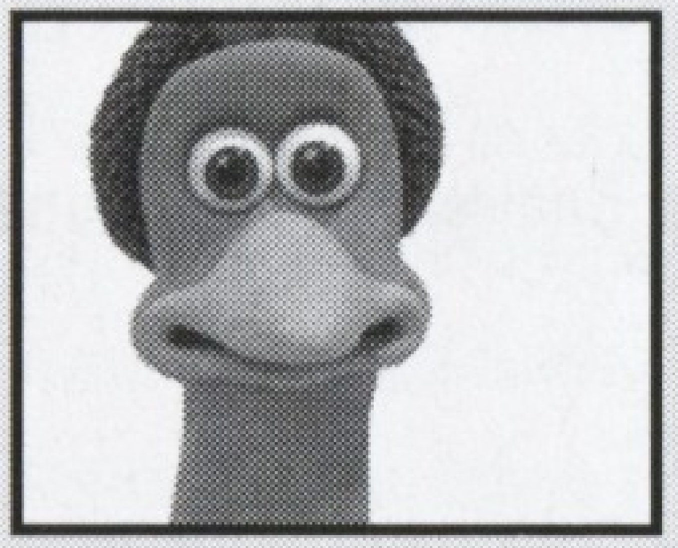


LOS PERSONAJES DE CHICKEN RUN™ - EVASIÓN EN LA GRANJA

LOS QUE CONTROLAS

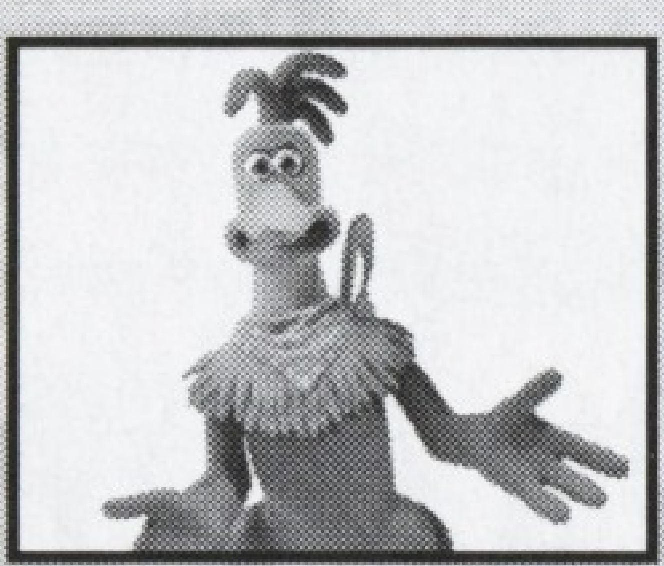
Chicken Run™ - Evasión en la granja te permite controlar una serie de personajes de la película, cada cual con su particular conjunto de habilidades.

GINGER



Ginger es la gallina que tiene el plan. Es una enérgica, joven e idealista gallina cuya única meta en la vida es ayudar a todos a escapar de la granja de los Tweedy para conseguir una vida mejor más allá de las lejanas colinas verdes. Persigue este objetivo con auténtico valor y determinación.

ROCKY



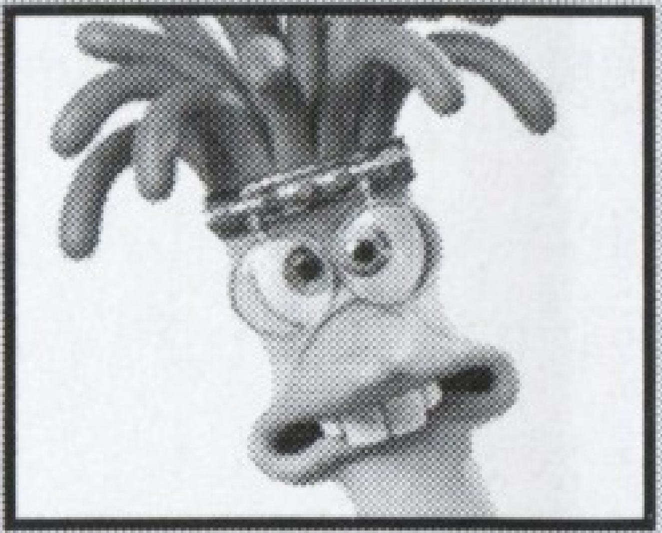
Rocky es un gallo americano con un pico de oro que se las arregla con su buena pinta y su encanto. Divertida compañía y el alma de las fiestas, es el tipo de tío con el que todos quieren estar. A todos les cae bien (pero Ginger todavía tiene sus dudas).

NICK Y FETCHER

Como en cualquier recinto cerrado, algunos objetos son difíciles de encontrar y algunos personajes oscuros se ganan la vida acaparando lo que escasea. Nick y Fetcher son dos ratas de los barrios bajos que venderían cualquier cosa a cualquiera, siempre y cuando sacaran un beneficio de ello. Nick es el líder, el negociador duro; Fetcher es su ayudante, ejem, no tan listo. Son agudos y pícaros, con las habilidades de los carteristas y los vendedores ambulantes. Este parlanchín dúo proporciona un servicio valioso a las gallinas (por un precio, por supuesto). Son ladinos y astutos, y buenos en el arte de deslizarse dentro y fuera de un recinto bien vigilado sin ser vistos.

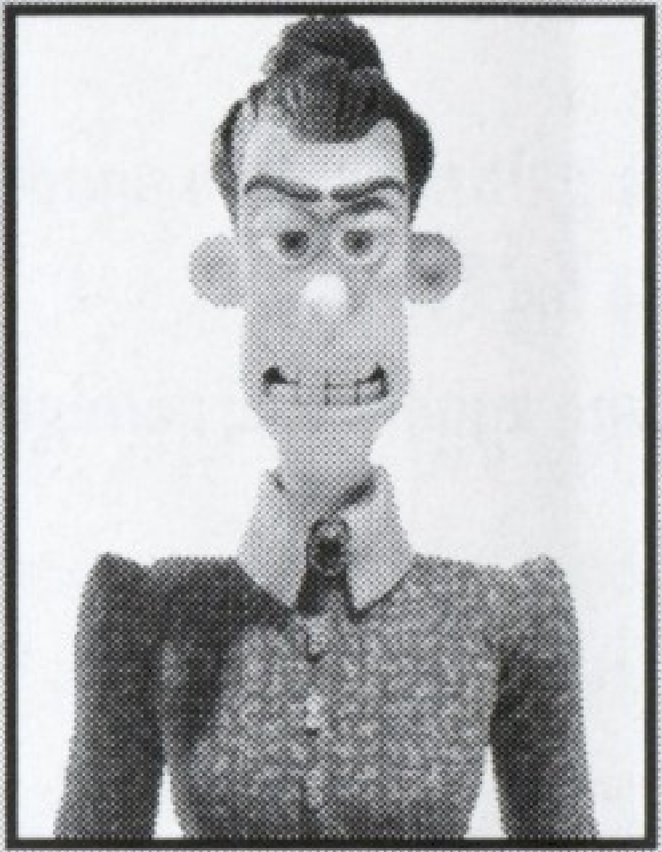
OTROS PERSONAJES DEL JUEGO

Mac



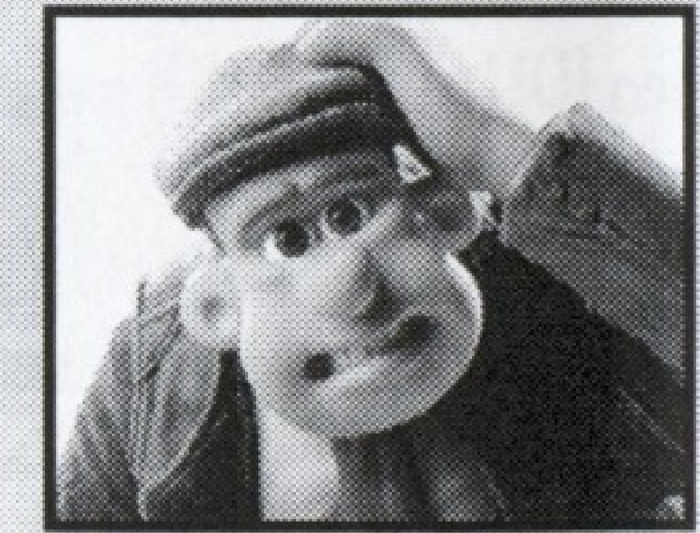
Mac es el cerebro de ingeniería del equipo, el genio de las matemáticas que calcula todos los pormenores de todos los delirantes planes de Ginger. Totalmente digna de confianza, siempre está absorta en su mundo de números y cálculos. Mac es el ala derecha de cualquier plan de huida de Ginger.

Sra. Tweedy

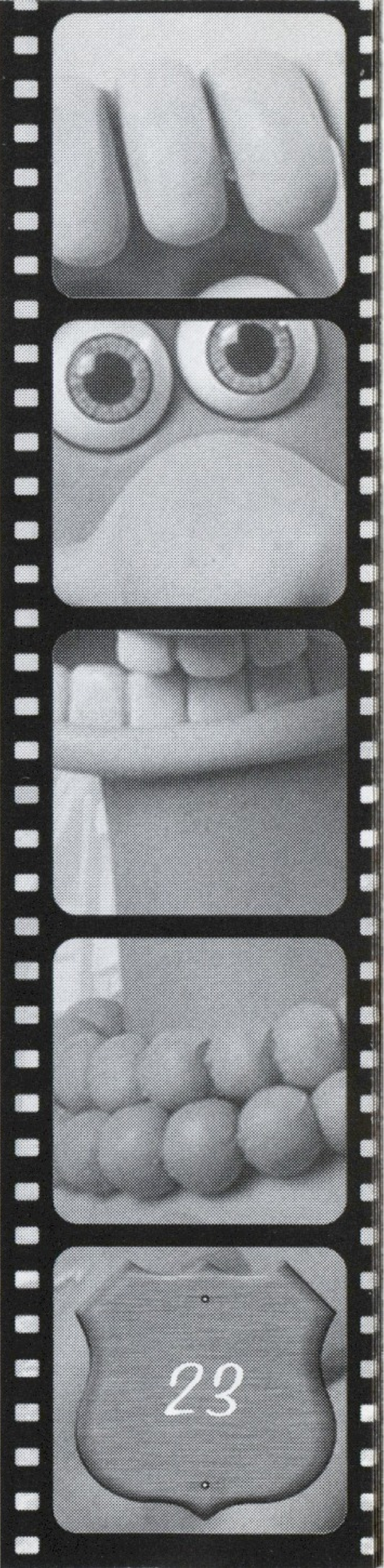


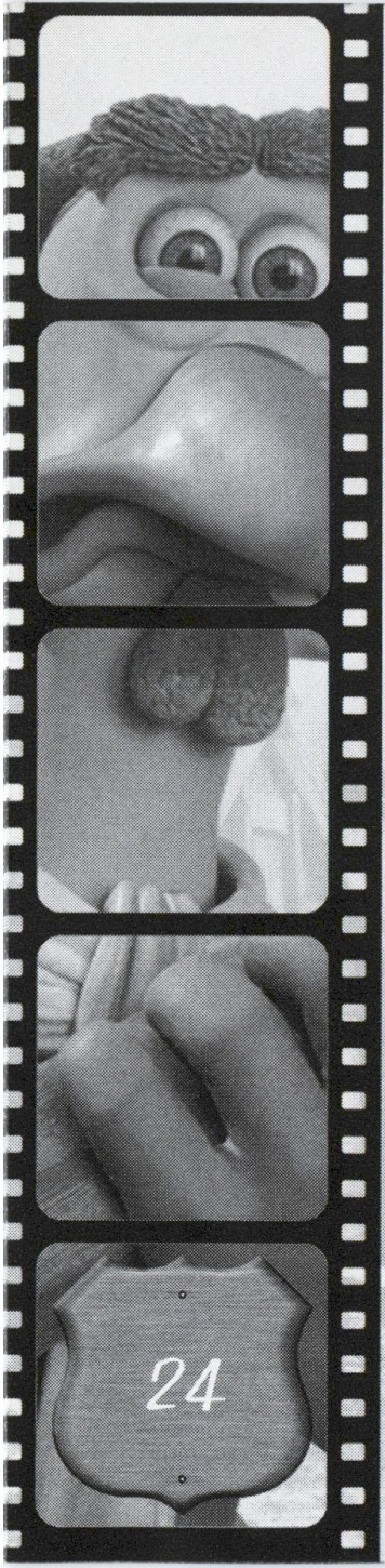
Puede que la Granja de los Tweedy haya pertenecido a la familia del Sr. Tweedy durante varias generaciones, pero es la Sra. Tweedy quien lleva la batuta estos días. Es una mujer fría y sin sentido del humor que ansía eliminar de la granja de pollos los "métodos anticuados" y llevarla a una producción automatizada de pastel de pollo a gran escala que la hará (y quizás al Sr. Tweedy) inmensamente rica. Paradójicamente, odia todo lo que tenga que ver con pollos, ¡y cree que son increíblemente estúpidos e incapaces de pensar por sí mismos!

Sr. Tweedy



Calzonazos y torpe, el Sr. Tweedy es un hombre sencillo. Algo lento, está convencido de que los pollos "traman" algo. Pero su dominante esposa le convence de que son sólo imaginaciones absurdas.





TRUCOS Y PISTAS

Todo el mundo necesita que le echen un ala. Esta sección te da una breve guía sobre el juego Chicken Run™ - Evasión en la granja. Te proporcionará trucos y pistas, pero no te enseñará cómo tener éxito en el juego.

Chicken Run™ - Evasión en la granja se divide en tres Actos:

PRIMER ACTO

El plan del disfraz de la Sra. Tweedy

Primero, Ginger debe encontrar todos los objetos necesarios en el área de gallineros para ayudar a Mac a fabricar un cortaalambres que le permitirá entrar en la granja de los Tweedy.
Segundo, Ginger debe encontrar distintos objetos dispersos en la granja para ayudar a sus amigos a hacer un convincente disfraz de Sra. Tweedy.

La persecución del perro

Cuando se ha terminado el disfraz, los pollos, vestidos como la Sra. Tweedy, intentan escapar del perro guardián y liberar a los otros pollos de sus gallineros.

- Usa los botones ◎ y ▣ rápidamente para mantener el equilibrio.
- Usa los botones de dirección (o el stick izquierda del Mando Analógico (DUALSHOCK)) para controlar la dirección de tus personajes.
- Libera otros pollos pasando por delante de las puertas de sus gallineros.

Juego de puesta de huevos

En el Primer acto Ginger puede entrar en el Gallinero 2 para jugar al Juego de puesta de huevos. Sin embargo, en esta parte del juego sólo practica y no tiene que terminar para completar el acto. Aún así, familiarízate con el juego, porque tener una gran cantidad de huevos será muy útil en las últimas fases de la gran evasión.
Da de comer a las gallinas hasta que pongan un huevo (¡Bunty pone dos a la vez!) y pon los huevos en tu cesta antes de que se estampen contra el suelo.

- Utiliza los botones de dirección para desplazarte a izquierda y a derecha por los distintos toboganes de huevos.
- Pulsa ○ para alimentar a una gallina hasta que la barra cambie de color. Entonces espera a que ponga un huevo y baje rodando por la tubería.
- Da de comer a las gallinas tan rápido como puedas: ¡comen un montón!
- En el momento en que la gallina a la que estés dando de comer empiece a poner un huevo, ve a darle de comer a otra, ya que los huevos tardan un rato en bajar rodando por los toboganes, ¡pero asegúrate de que estás de vuelta antes de que el huevo se estampe (puaj)!
- ¡Cuando el huevo esté cerca del final, mantén pulsado el botón ✕ para recogerlo en tu cesta!

SEGUNDO ACTO

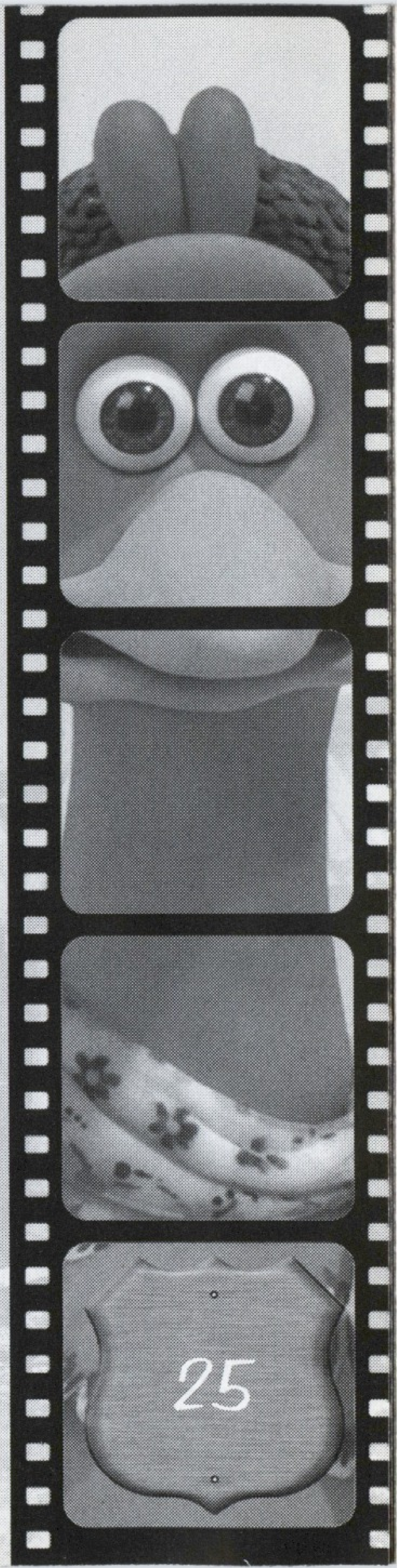
Este acto tiene tres secciones, cada una con un loco plan de huida. Ginger (ayudada por Rocky), debe encontrar el equipo necesario para construir una catapulta, un balancín y ¡una lanzadera de fuegos artificiales para arrojar a los pollos por encima de la valla! Una vez que se hayan encontrado todas las piezas de un plan de huida y se hayan llevado al gallinero correcto, Ginger será capaz de intentar escapar, e intentar liberar a todos los pollos que pueda en tres subjuegos.

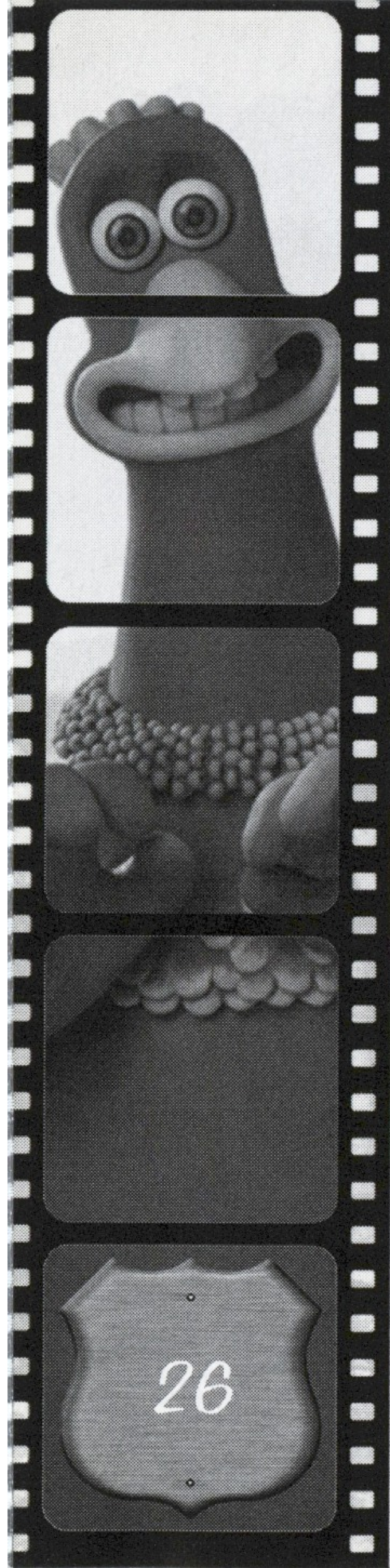
El balancín

Por medio del balancín, lanza a las gallinas al colchón para que puedan rebotar hacia su libertad. ¡Desafortunadamente, los pollos que sujetan la cama elástica tienen unas piernas algo temblorosas, así que tu puntería tendrá que ser extremadamente hueva, digo buena! Usa los botones de dirección (izquierda / derecha para apuntar y arriba / abajo para la fuerza). ¡Pulsa el botón ✕ para lanzar!

La catapulta

Utiliza la catapulta para lanzar a los pollos por encima de la valla del recinto. Hay un estanque al otro lado de la valla, así que tendrás que hacer que caigan sobre los objetos pequeños que flotan en el agua. Usa izquierda / derecha para apuntar y arriba / abajo para la fuerza. ¡Pulsa el botón ✕ para lanzar!





El vuelo de cohetes

¡Los pollos se han atado a los cohetes con unas correas! ¡Hazlos volar por los huecos que se abren y se cierran con el viento! Usa los botones de dirección para apuntar. ¡Pulsa ⊗ para lanzar!

TERCER (Y ÚLTIMO) ACTO

Hay tres partes en este Último acto, que se combinan entre sí para formar ¡el plan de huida definitivo!

Ginger debe explorar toda la granja recogiendo todos los objetos necesarios para las tres secciones y así crear "la caja", una enorme máquina voladora: las alas, el motor y las piezas principales.

Para recoger todos los objetos de la granja, Ginger tendrá que reclutar la ayuda de Nick y Fetcher, dos ratas astutas que son capaces de conseguir cualquier cosa ¡siempre que se les pague con huevos! (Ginger puede conseguir huevos de las gallinas ponedoras en el Juego de puesta de huevos). Una vez que los objetos de una sección hayan sido recogidos, Ginger puede intentar completar esa sección de la "caja" utilizando los objetos recogidos. Una vez que todas las secciones hayan sido construidas, ¡será el momento para que todos los pollos intenten la Gran Evasión!

Las piezas principales

Tienes que construir el cuerpo de la "caja", pero utilizar las herramientas produce gran estruendo. Afortunadamente, el Sr. Tweedy está reparando la máquina de pasteles con sus herramientas, y si utilizas la misma herramienta que él (y al mismo tiempo), no se dará cuenta del ruido que haces tú. Puedes ver lo que el Sr. Tweedy va haciendo con los prismáticos. Usa los botones de dirección para moverte a izquierda y derecha entre los pollos que trabajan con distintas herramientas. Luego elimina la zona de trabajo del Sr. Tweedy usando los botones ▢, ⊗ y ◯ para utilizar la herramienta.

El motor

Tienes que poner en marcha el motor. Mantenlo bien engrasado y pedalea en la bici tan rápido como puedas. ¡Además, Rocky se está bañando y debes seguir haciendo pompas de jabón o no te dejará trabajar! Usa los botones de dirección para pedalear hacia la izquierda o la derecha por las estaciones. ¡Cada estación requiere distintos botones!

- Para hacer pompas para Rocky pulsa ✕ y ○ rápidamente; así lo tendrás contento.
- Para mantener la bici dando vueltas pulsa □ y ○ tan rápido como puedas.
- Para mantener el engrasador en funcionamiento, usa los botones □ y △.

Truco: haz que el engrasador funcione a toda pastilla y que la gallina de la estación de bicis pedalee tan rápido como pueda. Sólo haz pompas para Rocky cuando empiece a quejarse. ¡Hay poco tiempo en este minijuego y DEBES conseguir que el motor funcione!

Las alas

Habrá que fabricar las alas mediante poleas, tela y ¡mucha costura!

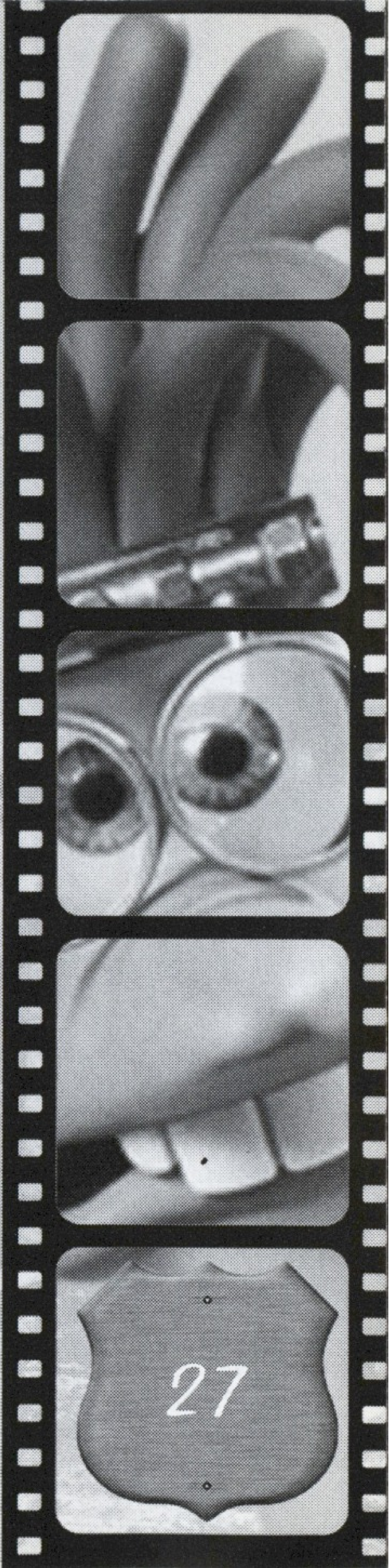
Por desgracia, los pollos tienen mucho miedo, así que tendrás que darles ánimos pulsando los botones correctos. ¡Cuando hayan fabricado el objeto apropiado, deberás ir al taller correspondiente a recoger ese objeto, o se caerá al suelo y se romperá! Usa los botones de dirección para pedalear a izquierda y derecha por las distintas estaciones. ¡Cada taller está controlado por distintos botones!

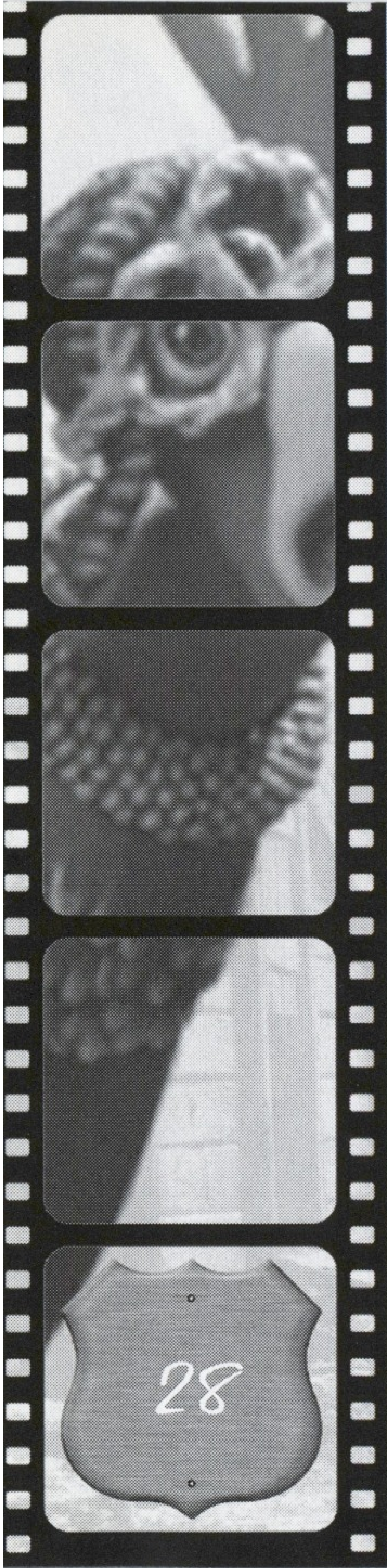
- Para fabricar las poleas, pulsa △ y □ deprisa.
- Para fabricar el paño, pulsa △ y ✕.
- Para coser, pulsa ○ y ✕.

Pulsa los botones tan rápido como te sea posible porque tienes mucho que hacer en un espacio de tiempo muy corto.

Juego de puesta de huevos

Tener gran número de huevos es muy útil para que la gran evasión tenga éxito. En este Acto tendrás que recoger tantos como puedas para "estimular" a Nick y a Fetcher a que te ayuden a conseguir los objetos que precisas. Para más información, consulta las secciones anteriores de este manual.





CRÉDITOS

Diseñado y desarrollado por
Blitz Games
Fundado por
The Oliver Twins
Jefe de producto
Darren Wood
Jefes de equipo
Dave Flynn
David Manuel
Jefe de programación
Fred Williams
Programadores
Tom Drummond
David Harries
Barry Paterson
Chris Wilson
Programación de herramientas
James Steele
Chris Wilson
Diseñadores del juego, Maquetadores 3D y Editores
Mark Beynon
Tony Cartwright
Dave Flynn
Tim King
Jonathan Walsh
Dave Whitehead
Diseñador gráfico de texturas
Richard Jones

Animación de personajes
Neil Pettitt
Nick Adams
Tony Cartwright
David Manuel
Iluminación
Mark Beynon
Dave Flynn
Simon Hayes
Tim King
Nadine Mathias
Jonathan Walsh
Dave Whitehead
Concepto y gráficos de textura adicionales
Simon Hayes
Maquetación adicional
Chris Southall
Programadores adicionales
Ian Bird
Steve Bond
Scott Lamb
Andy Sidwell
John Whigham
Tecnología de compresión
Richard Hackett
Música y efectos de sonido
Rob Lord

GRACIAS A:
Aardman Animations:
ClareThalmann
James Hinton
Tracey Small
Loyd Price
Universal Studios:
Iain Wakefield
Juliet Payne
David Wilson-Nunn
Dreamworks:
Darin Grimes
Pathe:
Steve O'Pray

Nigel Davies
Steve O'Pray (Pathe)
Susie Thorburn
Roland Smythe
Alison Parker
Caroline Hart
Jackie Pinnock
Jacqui Lyons
Guy Herbert
El Imperio de Lard
Cierta bebida energética
...y todo el mundo de Blitz Games
¡El equipo consumió 1287 pasteles de pollo durante el desarrollo de este juego!

EIDOS INTERACTIVE

Productor
Patrick Cowan

Productor ejecutivo
Grant Dean

Jefe de localización
Holly Andrews

Material impreso (localización)
Jacqui Ralston

Jefe de relaciones públicas
Steve Starvis

Director de marketing
David Burton

Jefe de producto
Rebecca West

Servicios creativos
Matthew Carter-Johnson
Caroline Simon

Ayudante del director de Control de calidad
Jean-Yves Duret
Neall Jones

Testeador jefe
Marlon Grant

Testeador
Anthony Chan
Paul Brady
Gabriel Adams
Adam Phillips
Ron Jackson
Joe Neate
Anthony Wicker
Kwesi Moodie

Testeador jefe (localización)
Marco Vernetti

Testeador (localización)
Alex Lepoureau
Iain Willows
Samuel BJ Kil
Jürgen Lottermoser

Voces

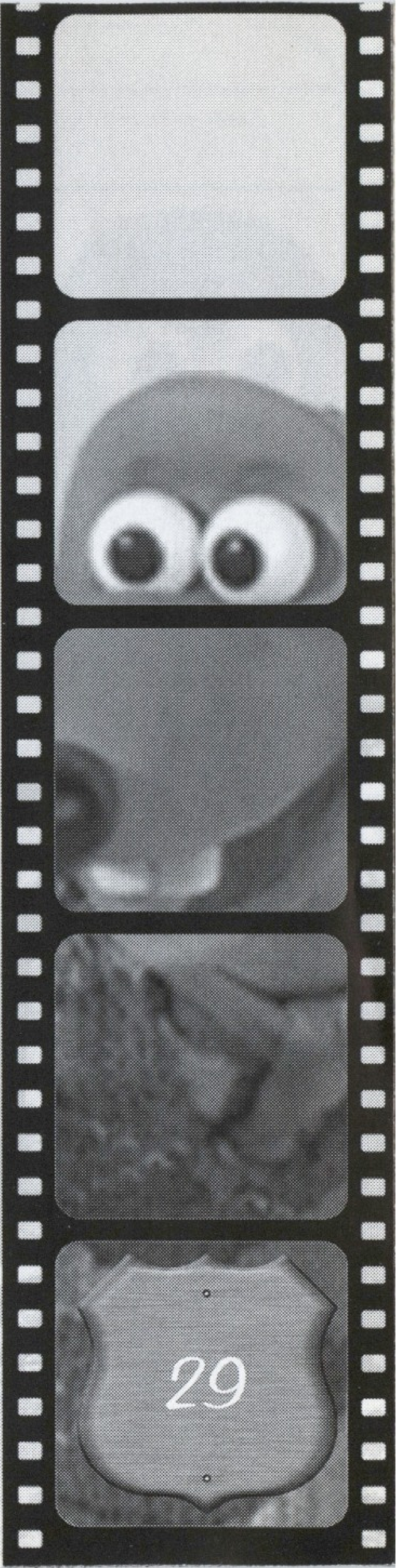
Carmen Gambín	Ginger
Abel Navarro	Nick
Alex Saudinos	Fetcher
Antonio Cobos	Fowler
Paqui Horcajo	Babs
Marisa Borregón	Mac
Javier Martínez	Rocky
Montse Herranz	Mrs. Tweedy
Carlos Salamanca	Mr. Tweedy

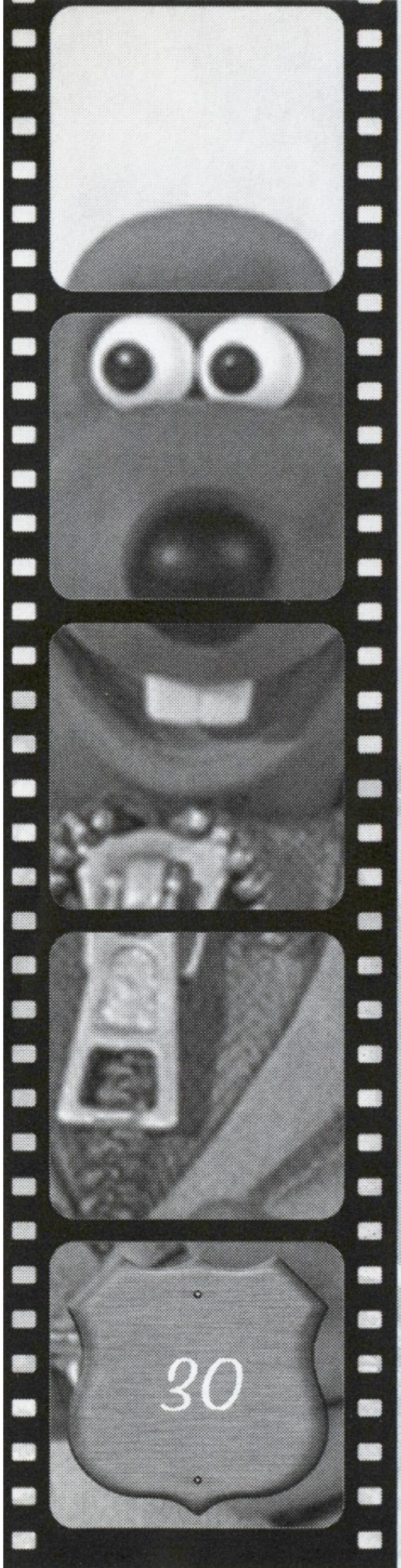
Agradecimientos
Palma
Elena
Macarena
Alessandra
Inés
Deborah
Vanessa
Silvia

Manual escrito por
The Write Stuff

Manual
A Creative Experience

Images TM & © 2000 DreamWorks LLC, Aardman Chicken Run™ Limited and Pathe Image. Published Under Licence by Eidos Interactive Limited.





SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Proein S.L.
Av. de Burgos, 16 D 1°
28036 Madrid

Atención al cliente: 91 384 69 70
Fax: 91 766 64 74

Nuestro horario es de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas.
También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en: soporte@proein.com
Y no dejes de visitar nuestro sitio web: http://www.proein.com

ADESE **FAP**

1. La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
2. La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
3. La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
4. La **Federación Anti Piratería** (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
5. Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tsai.es**

Customer Service Numbers

- **Australia** — 1902 262 662

  Calls charged at $1.50 per minute.

  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

- **Österreich** — 0450 199 000 500

  Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.

  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

- **Belgique/België/Belgien** — 011 301 306

  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

- **Danmark** — +45 33 26 68 20

  Åben Man-Tors 16.00-19.00

  Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

- **Suomi** — 0600 411 911

  "4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"

  Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

- **France** — 0803 843 843

  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

- **Deutschland** — 01805 / 766 977

  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

- **Greece** — (00 301) 6777701

  Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation

- **Ireland** — (01) 4054022

  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

- **Italia** — 147 828384

  Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

- **Nederland** — 0495 574 817

  Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

- **New Zealand** — (09) 415 2447

  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

- **Norge** — 2336 6600

- **Portugal** — (01) 318 7450

  Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

- **España** — 902 102 102

  Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

- **Sverige** — 08-587 610 00

  Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.

- **Schweiz/Suisse** — 0900 55 20 55 — Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

  Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen

- **UK** — 08705 99 88 77

  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

ESPAÑOL

Chicken Run TM & © 2000 DreamWorks LLC, Aardman Chicken Run Limited and Pathe Image. Published Under Licence by Eidos Interactive Limited.

SLES 03285

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5032921012607